闘うパソコンゲームマガジン

昭和62年2月1日発行　（毎月1回1日発行）　第5巻　第3号　通巻第27号
昭和61年7月3日 第3種郵便物認可

コンプティーク

1987 2月号　VOL27　430yen



最強RPG連載
▶イシター
▶ロマンシアほか

極秘付録　ザナドゥシナリオⅡ
裏マニュアル2
モンスターマニュアル編

RPG（ロールプレイングゲーム）&AVG（アドベンチャーゲーム）大作戦
エリュシオン/太陽の神殿/摩訶迦羅/
殺人倶楽部/ファンタジー/めぞん一刻





未来
●SUIT4（アーマードスーツ）＆ Needle（高速針状ビーム）
SUIT4：すなわち重装備アーマードスーツだ！攻撃力・防御力は大きいが重装備ゆえの欠点もともなう。
アーマードスーツの切り換え！
●NORMA, SUIT1-SUIT5の計6種類のスーツがある。各スーツにより攻撃力・防御力が変わり重装備になるほど動きがにぶくなるので状況に合ったものを選ぶ必要あり。
武器の切り換え！
●武器は買った数に応じて連射機能が付く！ Beam（ノーマルビーム）/Needle（高速針状ビーム）/Wave（波状型ビーム）/Triple（3方向ビーム）/Wide（超広角ビーム）/Bomb（ノーマル爆弾）/Lancher（Bombの数倍の大型爆弾）
新発売！
●PC-8801/mkII（5″2D）FD2枚組・FM音源ボード対応……新発売
●PC-8801mkII SR/FR/MR（5″2D）FD2枚組……新発売
●X1/turbo/F/G（5″2D）FD2枚組……新発売
●PC-9801/F/VF（5″2DD）FD・FM音源ボード対応……新発売
●PC-9801M/VM（5″2HD）FD・FM音源ボード対応……新発売
●PC-9801U/UV（3.5″2DD）FD・FM音源ボード対応……新発売
●MZ-2500（3.5″2DD）FD……1月末発売
■定価……各7,800円
※来春発売予定！FM-77/AV、MSX（メガロム）、MSX2（メガロム）
PAUSE
スーパートリトーン
A REAL TIME ROLE-PLAYING
新発売！
MSX2 ¥5,900
あの人気作『トリトーン』を超パワーアップだ。グラフィックもマップも画面数もすべてをMSX2の機能で大幅にバージョンアップ、アクションR・P・Gの超傑作として遂に新登場だ！ 君の挑戦を待っている…ただしこのゲームは難しいぞ〜!!
ヘイ、バルーサよ、どこにいるのだ。
時間よとまれみたいだな、これは。
ピタッ
ヒャ
■フルパワーアップの60画面！広大なマップに隠しステージ、ただのR・P・Gとは、ワケが違うぞ！
■必殺技、「マジックボール」次々とおそいかかる敵キャラをストップさせる！
■クライマックスは、超デカキャラ「スーパードラゴンとの闘いだ！……強力な炎を吹いてくるぞ！
絶賛発売中！
A REAL TIME ROLE-PLAYING
トリトーン
MSX（ROM版）……¥5,800
MSX（32K・テープ版）……¥4,800
PC-6001mkII/SR（テープ版）……¥4,800
PC-9801Fシリーズ（5″2DD）……¥6,800
X-1/F/turbo/turboII（5″2D）……¥6,800
X-1/F/turbo/turboII（テープ版）……¥4,800
FM-7/77/AV（3.5″2D、5″2D）……¥6,800
FM-7/77/AV（テープ版）……¥4,800
PC-8801/mkII/SR/FR/MR（5″2D）¥6,800
PC-9801 M/VM（5″2HD）……¥6,800
PC-6601/SR（3.5″1D）……¥6,800
MZ-2500（3.5″2DD）……¥6,800
●通信販売ご希望の方は、商品名、機種名、住所、電話番号を明記の上、現金書留にてお申し込み下さい。（送料サービス）●この商品は郵便局「ハイテクゆうパック」でお求めになれます。●当社パッケージソフトのアンケートハガキ返送のユーザーには、会員登録を行ってサポートしています。●プログラマー募集／Z-80・6809のわかる人どしどしご連絡ください。（デザイナー、シナリオライターも募集中！）●販売店の皆様へ、「未来」「ディープフォレスト」のカタログとデモができました。ご希望の方は、直接、当社へ、お問い合わせ下さい。
SEIN
SEIN SOFT INC.
株式会社ザイン・ソフト
〒676 兵庫県高砂市米田町米田1162-1
TEL（0794）31-7453
資料請求券 コンプティーク 2月号

コンプティーク

CONTENTS

もくじ

1987 **2** Feb. Vol.26 発行/角川書店 2月号

COVER

アートディレクター/高木和雄
フォト/岩瀬陽一
スタイリング/高橋陽子
ヘア・メイク/藤野笛羽(Voice)
イラスト/スージィ甘金
モデル/水谷麻里
▶去年の暮れは新人賞を総なめ。2年目の今年はよりBigなアーティストを目ざす水谷麻里ちゃん。とはいうものの、やっぱりまだ15才のキャピキャピギャル。〝恋コロン……〞のＣＭそのまんまのノリで、表紙の撮影も盛り上げてくれたゾ。新曲〝春が来た〞もヨロシク!!





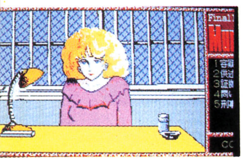
P.18



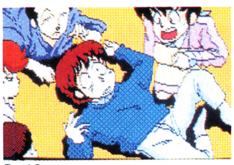
P.24



P.28



P.32



P.40



P.42



P.52

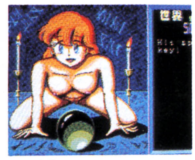


P.46


付録



P.88


P.107


P.128


P.169

今月のカレンダー
●八木さおりちゃんカレンダー
撮影／小林ばく
ヘア・メイク&スタイリング／藤野笛羽
●モンスター・カレンダー「スケルトン」
イラスト／水戸一行


P.137

コンプティーク2月号についての問い合わせは、
休日を除く月、水、金曜日の午後4～6時の間

03(359)9900

で受け付けています。なお、この雑誌の記事や内容について以外のお問い合わせは御遠慮ください。もちろんトップシークレットテレフォン同様、まちがい電話厳禁。ゆっくり正確にダイヤルしてね。


謹賀
XANADU



新
年
ロマンシア
太陽の神殿
TEMPLO DEL SOL
Falcom



〝燃える男〟三遊亭円丈師匠

昭和39年、何の間違いか、噺家(はなしか)の世界に入る。噺家(はなしか)になって22年、ゲームを始めてかれこれ10年。ブロックくずしから始まって、今では落語よりゲームが好きという狂の字のつくパソコン・ゲームファン。

パソコン・ゲームを始めたきっかけは、さすが、やっぱり〝噺家(はなしか)〟新鮮な落語をつくろうとにが手なパソコンに挑戦。それが今では自宅にＰＣ-88とＦＭ-7、2機も構えて息子さんのゆうじくんと日夜ゲームに取り組んでいるらしい。〝何でものめり込むタイプ〟という円丈師匠もゲームへの入れこみ方には自分でも感心している様子。

特にファルコムの大ファンである円丈師匠は、最近では「ザナドゥ」のショートストーリーを書いたり、今回の撮影も、楽しいゲームを期待できるのはファルコムだけ、とカメラマン他スタッフもたじたじのすごい熱の入れよう。

これからは、ゲームのシナリオを書いてみたいという円丈師匠。人間味のあるゲームがいい、遊びのあるゲームがいい、殺し合いはいけないのかな？　ドラスレのように最後に鳥になって飛ぶような爽快感(そうかいかん)、安堵感(あんどかん)のあるゲームがいいな、と、頭の中にはもう構想がある様子。数えきれない程のゲームを制覇(せいは)した円丈師匠から出てくるゲームは……!?

三遊亭円丈師匠、今、ゲームに燃えるの記

'86.11.30.

PS　円丈師匠の着物に、今日新しくザナドゥのマークが仲間入りしました。





今年もファルコムだ!
Romancia
はっきり言って難しい。じゃな
くて、はっきり言って憎らしい
んですよ。でもついついやっちゃう!
ですよね、これが。
XANADU
モデル　三遊亭 円丈
カメラ　海野 道男
Falcom
日本ファルコム株式会社
SST
〒190 東京都立川市柴崎町2-2-19 カトービル
TEL. 0425(27)6501(代)


ロールプレイング
ラミア
1999年7月X日。東京。
歴史が狂った。

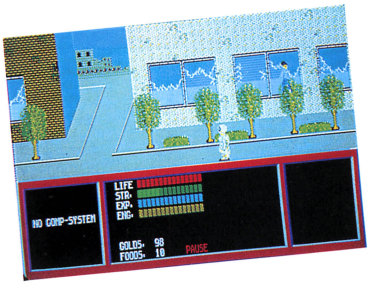
ゲームの歴史が変わった。

·1999

©1986 HUDSON SOFT

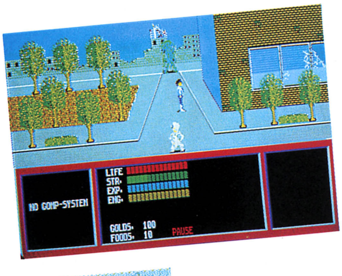


「ラミア」は、東京を舞台にした超近未来ロールプレイングゲームだ。1999年(ほんの13年後だよ)、東京は突如現われたUFOに攻撃され、池袋のサンシャインビルや新宿副都心などを残し、廃墟と化した。そこへ登場するのが、サイキックパワーを研究する青年ジョー。彼は、各地のレジスタンスの力を借り、宇宙人との戦いを決意するが……。この先の展開は、もちろんゲームをするキミたちのもの。パワーを蓄え宇宙人と戦うも、情報不足で倒れるも、キミたちの力に掛かっている。

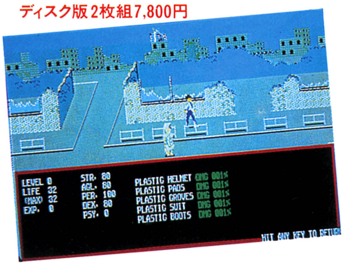


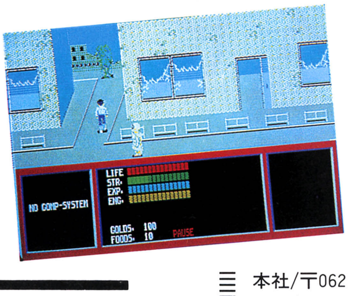
少しだけ、教えよう。「ラミア」面白ポイント

1. アニメ製作の時に使われるセル画方式をコンピュータに応用。人物の動き、街や建物の立体感など、画面のリアルさは日本一だ。
2. ロールプレイングゲームではおなじみの生命力、経験値、攻撃力はもちろん、脳のパワーを表わすサイコ数値など、情報力も抜群。
3. ジョーは僕らとおなじ人間。お金がなくては生きていけない。食べなければ飢える。
4. 防具は使いすぎると壊れる。
5. キミの知っている新宿、池袋、銀座などが舞台だ。
6. 宇宙人だけでも約100匹。登場人物は数えきれないほど。



PC-8801mkII SR/MR/FR/TR
ディスク版2枚組7,800円





ラミア・1999キャンペーン

テーマは「1999」。
この数字からのヒラメキを作文にしてくれ。

たとえば、1999年の僕、1999歩の旅、1999円で買えるものなど。「1999」をテーマにすれば、どんな内容でもオーケー。期待して待ってるよ。

形式　400字詰原稿用紙2枚程度
締切　昭和62年1月31日(消印有効)
賞品　最優秀作〈1名〉レーザーディスク
　　　優秀作〈2名〉カメラ(α5000)
　　　佳作〈3名〉CD(コンパクトディスク)プレイヤー
　　　その他、応募者の中から100名様にハドソンオリジナルグッズをプレゼント。
送付先　〒162 東京都新宿区市谷田町3-1-1 ハドソンビル 企画部1999係まで
審査員　工藤裕司・大里幸夫　その他

HUDSON GROUP
HUDSON SOFT®

本社/〒062 札幌市豊平区平岸3条5丁目1-18 ハドソンビル ☎011-841-4622
東京/〒162 東京都新宿区市谷田町3丁目1-1 ハドソンビル ☎03-260-4622
大阪/〒556 大阪市浪速区下寺2丁目3-2 ☎06-644-4622
営業所/東北・名古屋・広島・福岡・アメリカ・西ドイツ

新世代アドベンチャー・ゲーム メイドゥム

君の冒険心が、伝説の扉を開く。

maidum メイドゥム

冒険にコトバ探しは似合わない。主人公と一体化するリアルタイムのメイドゥム。初の人工知能によるアドベンチャー・ゲーム、登場!!



幻のピラミッド伝説に挑んだ考古学者グレコ・ローマン。彼は嵐に遭い、とある島へと流れ着く。しかしそこは盗賊やゾンビが襲い来る島だった。さあ、ローマンになり代りあらゆる敵を打ち倒し、秘宝の謎を解き明かせ!!



PC-8801/mkII/SR/FR/MR ●FM音源対応
X1シリーズ
(要2FD、漢ROM)5"2D・2枚組 ¥6,800

おわび
「メイドゥム」X1用パッケージにFM音源対応とありましたが、X1シリーズでは対応いたしません。深くおわびいたします。

NCS 日本コンピューターシステム株式会社
〒106 東京都港区西麻布4-16-13 第28森ビル
メイドゥムお問い合わせ TEL03(486)6311 SPJ担当田中まで

世界ヤルホド

SO MUCH

人気爆発

君の画面に彼女が生まれたままの姿で登場。でも残念(?)なことに6つの部分は隠されている。これを取るためには彼女が出す問題に答えなくてはいけない。見事20問中6問正確すればラブ・アフェア。2人はいい関係になるというわけだ。女の子は5+α名。彼女たちが君を待ってるぞ。

答えるごとに、アブナイ関係。



(例)〝タッチ〟のヒロイン南ちゃんがしているスポーツは?
①バレエ ②新体操 ③テニス

PC-8801/mkII/SR/FR/MR
X1シリーズ
5"2D ¥6,200(要・漢ROM)

頼んでからが待ち遠しい通信販売も利用できるぞ!!

郵送の場合は、品名・機種名・住所・氏名・電話番号を明記の上、現金書留でお申し込みください(送料無料)。なお、お急ぎの方は速達代金300円を同封してください。

企画 制作 **Peacock** ピーコック
〒106 東京都港区西麻布4-16-13 第28森ビル
ピーコック担当まで ☎03(486)6311

決めろ！超

話題のファミコンゲームを徹底解析。品切れ店続出！

好評発売中　マル勝ファミコン増刊

キングコング2

●AB判 68ページ●320円

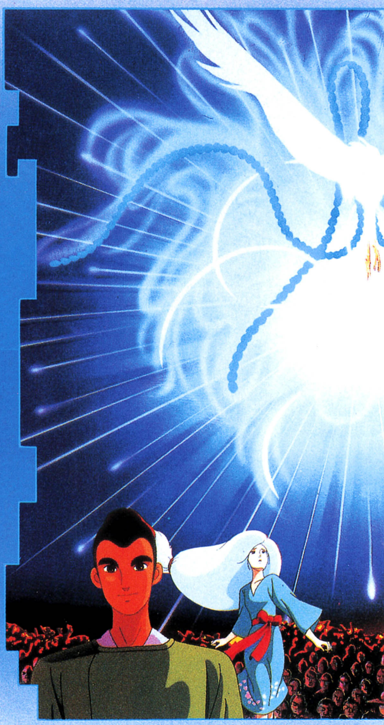


1月20日発売

火の鳥

HINO TORI

●AB判 68ページ



★ファミコンマル勝シリーズ/DXシリーズ★

既刊本

- ●グーニーズ
- ●ゼルダの伝説
- ●グラディウス
- ●スーパーチャイニーズ
- ●影の伝説
- ●ソロモンの鍵

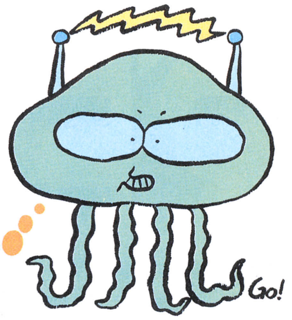


H
まとめて
400点！

美技。

角川書店の
エレクトロニック
エンターテイメント

おもしろくて
シビレル!!



お近くの本屋さんにお問い合わせください。

マル勝ファミコン増刊

鳳凰編 **我王の冒険**

●320円



1月24日発売 マル勝DXシリーズ③

DRAGON BUSTER
ドラゴンバスター
●A5判192ページ● 590円



©㈱ナムコ

ちょっとエッチな福袋

コンプティーク増刊 ●B5判156ページ●880円●好評発売中

いままであまり陽の当ることのなかったパソコンのHソフトやHコミック、Hアニメあわせて400点以上を集め、㊙オールカラーで紹介したお楽しみ豪華本。キミの元気なエッチ生活を豊かにする実用マニュアルだぞ。



RPG & AVG

ロールプレイングゲーム　　アドベンチャーゲーム

RPG ロールプレイングゲーム



大作戦

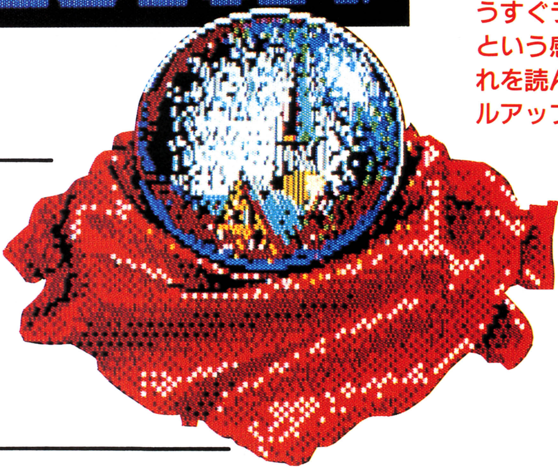
RPGとAVGの中で今、徐々に静かに、しかし熱烈に人気が高まっているゲームがある。今回、取り上げたゲームがそれだ。さあ、攻略大作戦を実行するぞ!!



AVG アドベンチャーゲーム

《エリュシオン》

先月に続いて2号連続特集のトップをかざった『エリュシオン』。キミのキャラはいまどこにいる？　ボクのキャラは現在レベル16、もうすぐラストかな？という感じ。さあ、これを読んでキミもレベルアップしちゃおう！



島の中に秘められた謎の正体とは？

リアルなグラフィックに改めて感動！

外もだんだん寒くなってきて、家の中でコタツに入ってみかんを食べながら、ゲームをする季節になってきたね。そんな時に、ぴったりのゲームがこの『エリュシオン』だ。一言でいうと、ストロングタイプのＲＰＧで、いま流行のアクションＲＰＧとは一味違い、シミュレーションゲーム的に頭を使うんだ。おまけに98ならではのグラフィックで、見ているだけでも十分鑑賞に耐えられる。グラフィックは徹底的に凝っていて、山、川、森やダンジョンがじつにリアルに表現されている。おまけに斜め上から見た感じなので、森に入ると自分の姿が隠れてしまうというぐあい。敵キャラの動きもグッド！敵を倒すとパタッと倒れて死んだり、すーっと消えていったりする。

でも、そのぶん処理スピードが遅くなっているのが残念だ。まあ、最近はどのゲームも、グラフィックに凝っていて、そのぶん“遅い！”というのが多いんだよね。やっぱりゲームは“ひゅんひゅん”と進まないとイライラしてきちゃうんだよね。だけどフルカラーで４方向にスクロールするんだからプログラマーの方も苦労したんでしょうね。遅いとはいっても何とかガマンできる範囲だし、グラフィックが上できなので、マル！　です。ゲームのあらましは、ざっとこんなもの。まず最初に、失われた10巻の巻物を集める必要がある。この巻物にはエリュシオン島の歴史から、魔王の倒し方までが書かれている。巻物を集めて行くうちに次第に謎が解けていくしかけになっている。次に聖剣を手にいれる。これこそが、魔王を倒せる唯一の武器で、３つの宝石を集めないと手に入れられない。後は、いろいろなアイテムをそろえて妖精やユニコーンに会うことが必要だ。なんて簡単に書いちゃったけど、これが難しい。正月気分の頭じゃきっとてこずるぞ。ゲームを始めるには、まず試練場をクリアしなければならない。そうしないとセーブもできないようになっている。このへんは、先月号にマップつきでくわしく書いてあるので参考にしてくれ。最短距離を進んでリングだけを取ろうとすれば、２時間くらいでクリアできるけど、これだとあとで苦労する。集められるだけのゴールドとアイテムを手に入れるように心がけよう。そうしないと、いざ冒険を始めようとしても、お金はない、パワーはないでどうしようもなくなるぞ。

ゲームシステムは実にシンプル。謎はいっぱいあるけれど、悩んでしまって先に進めないということはない。冒険を続ければ必ず解けるようになっている。しかも、ダンジョンは複雑だけれどいろいろと工夫がしてある。つまり歩いていると、この先には何かあるなと予感させるような作りになっている。ゲームに慣れてくるにつれて、分かるようになってくると思うよ。ひさしぶりに“熱くなる”ゲームの登場だ。



◀ゲーム再開！　ステータスの確認を忘れずに！

MAP OF ELYSION



島の地理をしっかりと把握しておこう

『エリュシオン』では、マップを買うと大まかな地形を知ることができる。このマップを画面に表示することも凝っている。普通ならサッと出て終わりなんだけど、わざわざボヤーッとにじみ出てくるようにしてある。このへんの雰囲気づくりは良く考えてあるね。巻物なんかも、スルスルと巻き出すように出てくる。ビープ音で効果を出しているけど、これはちょっとさびしいな。他のＦＭ音源を積んでいるマシンに移植するときは、カッコイイ効果音をつけてね、システムソフトさん。期待してますよ。

手に入れられるマップは全部で３枚。王の城の近くの宿で買えるマップでは、エリュシオン島全体の様子を見ることができる。でも、これが1000ゴールドもするんだよね。ゲームの初期のころでは痛い出費だ。けれども、このマップによると、この世界には、本島、東の島、西の島があることが分かる。

次に手に入れられるマップでは洞窟、宿屋の位置が分かるようになっている。最後の一枚が、迷いの森の宿屋で売っているマップで、本島の中央部の詳細が描かれている。ゴールドをたくさん貯めて買い集めてね。では、エリュシオン島の地理について解説しよう。

まず、エリュシオン島本島の中心部は、それぞれ王の城、北の山、南の森、東の台地に分けられる。冒険の前半はこの本島で繰りひろげられる。まず、東の大地の迷宮の奥深くに通路があって、これは東の島へと続いている。島には賢者が住んでいて、彼から大事なアイテムがもらえるぞ。北の山のさらに北の部分が北の大地で、これも北の山の洞窟からいけるようになっている。南の森のさらに南は、聖なる大地、迷いの森、そしてユニコーンの丘などがあって、この付近が、ゲームの中盤から後半にかけて、重要な場所となるだろう。

西にある島は、魔王の島だ。魔王の迷宮の奥深くにはぬけ穴がある。島のほとんどが要塞化されていて、魔王の城があり、ここには魔法使いがいっぱいいる。

試練の迷宮をクリア！ここからが真の冒険だ

3つの宝石を集めて聖剣を手に入れよう

試練の迷宮をクリアすると、本当の冒険が始まる。ゲームの前半戦は、島の中央部での冒険が中心になる。まず最初に行ってみたいのが、王の城の近くにある洞窟だ。ここには、例の聖剣がある。岩に突き刺さっていて、取ろうとしても取れない。3つの宝石を集めないといけないんだ。というわけで、ゲーム前半の目的の一つがこの聖剣を手に入れるため3つの宝石を集めること。これについては、あとで説明しよう。ゲーム前半にやらねばならないことがもう一つある。忘れてはならない巻物の回収だ。これらは、宿屋で買えたりあるところへ行くともらえるという具合に集めていくことになる。巻物を手に入れたら、城へ戻り王に献上しよう。王の暖かい励ましの言葉とともに巻物の中身が見れるようになっている。この巻物を読んで行くうちにこのゲームの物語の謎が一つずつ分かるしかけになっているんだ。

最初のうちは、あまり無理をせず少しずつ強くなるようにしよう。このゲームでは戦闘によるレベルアップはあまり望めない。だから、今までのＲＰＧのつもりでむやみにモンスターに戦いを挑んでも傷つくのがオチだし、おまけにモンスターを倒してもゴールドが入るわけではない。じゃどうすればいいんだい。答は“宝箱”なんだ。宝箱の中には、いろいろアイテムが入っていて、中にはレベルがアップするアイテムもあるんだ。もちろんゴールドもあるので、これで宿屋でアイテムを買うこともできる。これらをコツコツと集めていくことがこのゲームの征服法だ。で、宝箱は、どこにあるかというと、地上を探険しているとひょっこりと現れるんだ。このへんは多少ランダムの要素があるんだけど、見つけたときは“オッ！　やった”という感じでゲームを盛り上げてくれるんだ。宝箱を見つけたらさっそくオープンして、といきたいところだけど、ちょっと待ってね。まず罠がしかけられていない



◀聖剣が突きささっている。これをとらねば……



宿屋は全部で10カ所ある。このうち島の中央部にあるものが4つ、北の岩場に4つ、そして迷いの森周辺に2カ所ある。ＭＡＰ２を手にいれると、正確な位置がわかるぞ。このゲームは宿屋でないとセーブできないので、宿屋のある場所をよく覚えておこうね。アイテムの売り買いも宿で行なう。けっこう重要なアイテムもあるので、どの宿に何があるかはよく覚えておくようにしようね。ゲームの展開上に必要な情報も聞き出せるので、聞いたら忘れないようにネ。では、ゲームの最初の方でたいへんお世話になる主な５つの宿屋について、一軒ずつ観光案内といこう。

王の城の宿

宿泊料は格安の25ゴールドとなっております。北の窓からは、荘厳な王の城がながめられ、この宿屋のセールスポイントとなっております。マップ1を1000ゴールドで扱っていますのでどうぞ。ギャンブルとしてはハイアンドローがあります。試練の迷宮で手ぬきをした戦士はすぐにお金がなくなってしまいます。お金のない方は用がないのでおひきとりください。

廃虚の宿

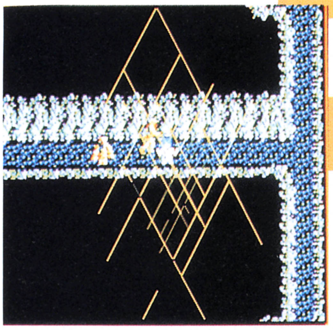
昔は城下町として栄えていましたが今は住む者もいなくなり、寂しいたたずまいとなっています。宿の他に収入もないので、宿泊料は160ゴールドとちょっとよそさまより高めになっていますが、北の山へ遠征にでかける前には、ぜひともお立ち寄りくださいませ。プレイゾーンとして本場カジノのルーレットを用意してありますので、どうぞお時間の許すかぎりお楽しみになってください。

北の山の宿

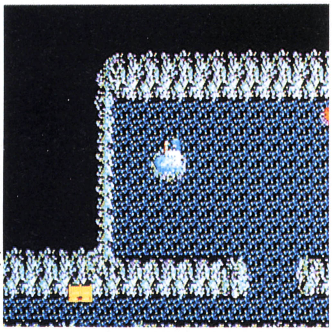
このへんは豹や狼が多くたいへん危険な場所なので、皆様には、たいへん良くご利用いただいております。宿泊料は130ゴールドになっております。北



▶南の森。景色はいいんだけどな

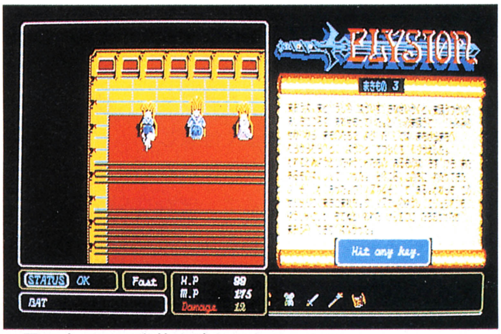


▶DEATHのマジックを使ったところ



▶おや、こんなところに泉が……

かどうかチェックしてね。罠に気づかずに宝をとろうとすると、体力や魔力を失うことになるからね。罠があったときはもったいないけど見のがすしかないね。アイテムはレベルアップの物だけじゃない。武器や防具も豊富だ。アイテムには重量制限があるので、いらなくなったものはさっさと売ってしまおう。でも宝石やユニコーンの笛なんか売っちゃダメだよ。高くひきとってあげようなんて誘ってくるけど、買いもどすときにはもっと高い値段で売りつけてくるからね。あとは、自分で使いこなせる武器を持つことに注意しよう。体力よりアイテムの重量の方が大きいとうまく使いこなせないんだ。このへんは、はっきりしててわかりやすいね。戦士系のキャラは剣、マジックポイントの高いキャラはロッド（魔法のつえ）を使うと効率がいい。また、インテリジェンスが高くないと使えない武器もあるから、よ〜く考えて、選択しようネ。でも、やっぱり戦いこそ人生さ、というプレーヤーもいるだろう。戦闘で生き残るコツは、敵に囲まれないことだ。ＦＬＡＳＨやＤＥＡＴＨのマジックでまわりのモンスター全部にダーメージを与えることもできるけど、マジックの使用は、大事なマジックポイントが低下するので乱用は禁物だ。体力回復のＨＥＡＬを使う分だけはつねに残しておこう。近くにマジックポイントを回復する泉があるときは別だけどね。あとブラックソルジャーという宿敵がいるんだ。こいつは“ミッシミッシ”大きな足音をたてて現れるんだ。やたら強いので最初のうちは、ヤツの足音が聞こえたら逃げるようにしよう。ヘタに戦えば、大事なタテやヨロイを壊されたり、命を落すことになるぞ。でも、“きっとヤツを倒してやるぞ”てなぐあいに感情移入しちゃうんだよね。こんな敵キャラが欲しかったんだよね。欲を言えば、“赤いヨロイ”なんか着てたらもっとおもしろいのにね。こいつを倒すと聖剣の宝石の一つが手に入るぞ。



▲王のところで巻物を読むことができる

風には魔王の気配が感じられたいへん寒うございます。

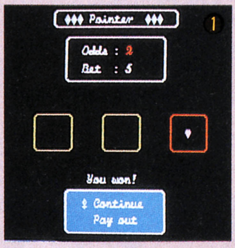
東の大地の宿

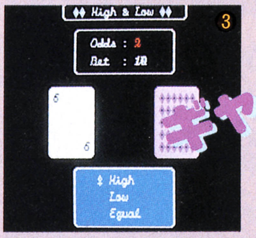
すぐ近くに洞窟があり、アイテムの買物や休憩をするのにたいへん便利です。洞窟と宿屋を往復していただければ、レベルアップまちがいなしです。宿泊料は、ちょっとお高く200ゴールドです。

迷いの森の宿

迷いの森を入って４．５秒のところにありたいへん交通の便利なところです。南の森での戦いに疲れたときにもご利用いただけるので、たいへん好評です。ここではいい話をたくさんお聞かせしますので、ぜひともご利用ください。宿泊料は格安の25ゴールドとなっています。









ギャンブル・チャンス

宿屋では（どこの宿屋でも）、ギャンブルでお金を増やすことができる。どうやらボクがやってみた範囲ではイカサマはないみたいなので安心して遊べるけど、深みにはまって無一文になっても知らないぞ。勝ったらそのたびにちょこちょこセーブしておくのもかしこい手といえるね。

他のグラフィックはあれだけ凝っているけど、ギャンブルじゃずいぶんシンプルにできている。ここが、厳しい冒険の唯一の息抜きの場なのだから、バニーガールのひとつでも出てきて“私と勝負しない”なんて展開があればいいなと思うのは、はっきりいって私の趣味です。

ギャンブルは全部で４種類ある。もっとも手軽なのがハイ・アンド・ローだ（写真③）。これは、親のひくカードが自分に配られたカードの数字より大きいか小さいかを当てるものだ。自分の手が良ければ、勝つ確率が高いぞ。ルーレット（写真②）は、一度に一カ所しか賭けられないのが残念だ。くるくる回るルーレットが欲しかったな。その他にも、写真のような、カードに書いてあるマークが右にいくか左にいくか、それともまん中にいくかを当てるゲーム（写真①）もある。いずれにしても、すっからかんにならないように十分注意しようね！

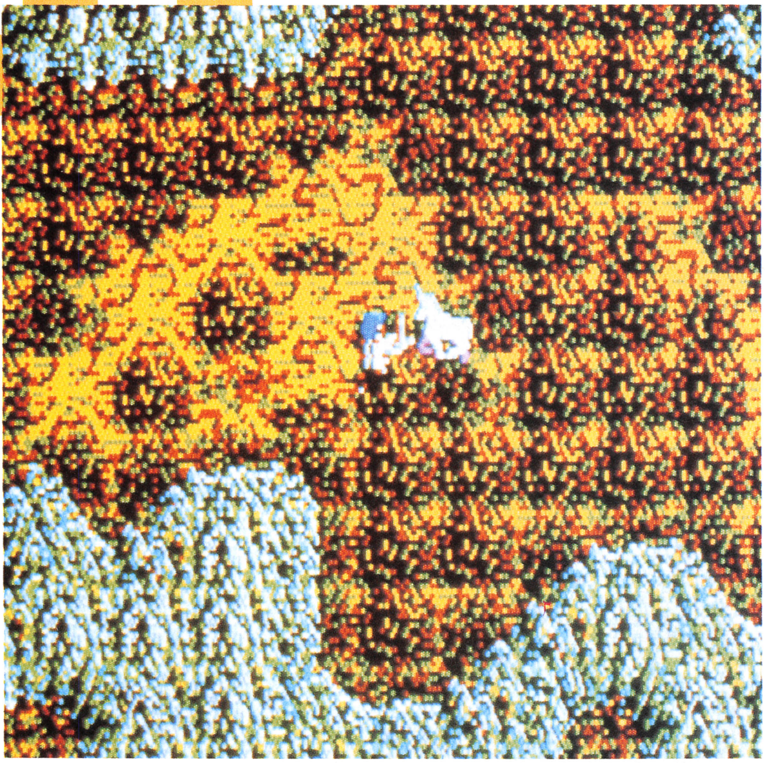
迷いの森と聖なる台地。ユニコーンは殺すな！

シゲミの影からモンスターが攻撃してくる！

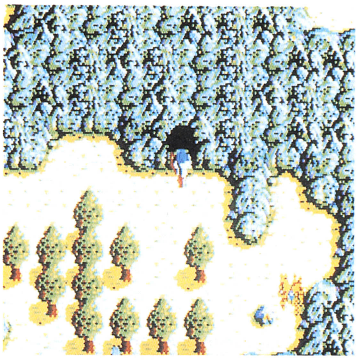
南の森の洞窟を入っていくと、"迷いの森"と"聖なる台地"に行くことができる。ここはエリュシオン本島の南部にあたるところだ。迷いの森と聖なる台地はつながっていて、この区域にはユニコーンの丘と呼ばれる地域もある。

ここでは、今までの地上とうって変わって、不気味な雰囲気が漂っている。いたるところがシゲミになっていて、自分の姿さえそのシゲミに隠れてわからなくなるほどだ。おまけにモンスターがこっそり忍び寄ってきて攻撃をしてくるので、うっかり気をぬけない。モンスターは、しげみからチラチラと姿を見せてよってくるのでよく注意しよう。さらに、ここのマップにはいろいろトリックがしかけてあって、ぼやぼやしていると道に迷ってしまう。同じような地形がいくつもあって、自分がどこにいるのかさえもわからなくなってしまうんだ。おまけにいたるところにループがあって"おやっ、ここはさっき来たところだな"ということになり、本当に"迷い"の森なんだ。ここじゃきっと2、3日は迷うね。でも宿屋が、2カ所あるのでちょこちょこ休みながらなら何とかしのげる。もっとも宿屋がどっちにあるかなんてたちまちわからなくなってしまうけどね。こういう時に、何か印になるものを置いとけるなんてアクションができるとおもしろくなると思うんだけどな。ほら、ボーイスカウトなんかが山道を歩くとき、あとから来る連中のために、この道はこっちへ曲ったぞというのは、木の枝や石でわかるようにしておくやつさ。

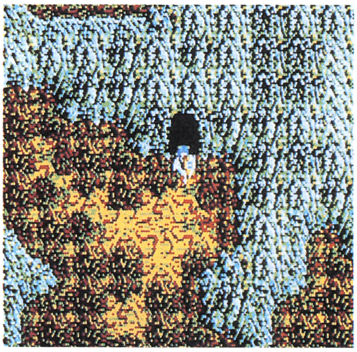
迷いの森や聖なる大地を歩きまわるとユニコーンの丘に出る。どうやって行くかは、覚えていない。とにかくマップなんて作る気になれないほど複雑なんだもん。



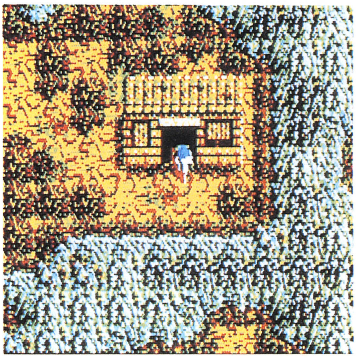
▶聖なる台地にはユニコーンがいる。まちがって殺さないように！



◀ここが迷いの森への入口



◀まさに名の通り、迷いの森だ



◀出てまっすぐ下に宿がある

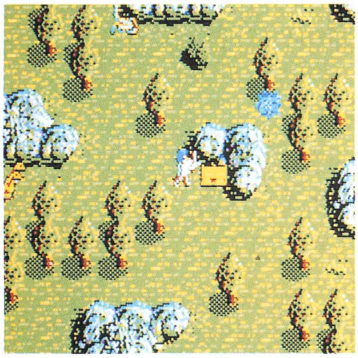
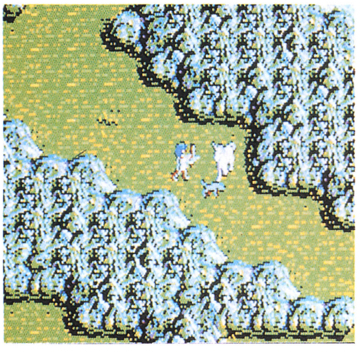
さて、ここではユニコーンに会うことができるんだ。こいつは仲間だから戦っちゃダメだよ。ここで手に入れる笛は、魔王の迷宮だろうが、魔王の島だろうが、どこにいてもユニコーンを呼び出せる魔法の笛だ。ユニコーンは力強い味方で、いっしょにモンスターたちと戦ってくれる。おまけに迷いの森などで道に迷ったときには、道案内の役目もしてくれる。困ったときのユニコーン、これが合言葉だね。あとは、聖剣の宝石をもらうのを忘れずに。

聖なる台地では、妖精に会うことが重要なポイント。妖精からも聖剣の宝石を手に入れることができる。妖精をつかまえるには、妖精のカゴが必要だ。これをどう使うかは、秘密にしておこう。ヒントは"湖"だ。



◀この女性は誰なのか。右のメッセージを読むと……

北の岩場と魔王の迷宮、魔王の島。何かにおうぞ


▶北の岩場。今までとちょっぴり雰囲気が違う。宿もあるので、ちょっと立ち寄ってみよう

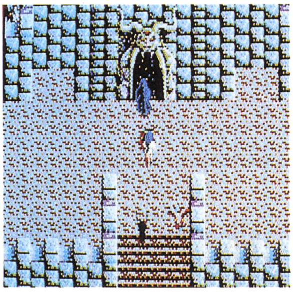
冒険も終盤。でも、気をゆるめるには早い

北の岩場は比較的温厚な場所だ。もちろん出てくるモンスターはめっぽう強いヤツばかりだけど、宿屋も4つもあるし、安心してプレイできる場所だ。ここにある洞窟にはレベルが3も上がる泉がある。もちろん一回しか使えないけどね。また、試練の迷宮で、マップを取りそこねたプレイヤーはここの宿屋で買えるようになっている。また例のヤーデルマールもここにいるよ。さらに洞窟の奥深くにはワープゾーンがあったりで、島の中央部なみの冒険が楽しめるぞ。

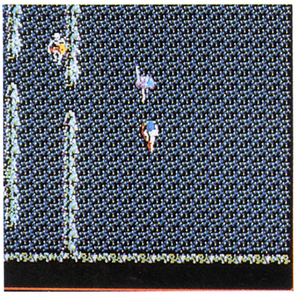
聖剣を取ると、この世界が魔王の迷宮につながる。具体的にいうと聖剣の洞窟が、魔王の迷宮への入口になってしまうのだ。他にも北の山の洞窟からも行けるようになっている。このダンジョンもだだっ広くおまけにやたらと強いモンスターがうじゃうじゃしている。魔界の番人のＤＵＲＡＨＡＮもいたるところにいる。でも、がんばって探険してくれ。とらわれの王女に会えるはずだ。彼女に話しかけると魔王の島へつながるドアの鍵がもらえるぞ。

魔王の迷宮の地下3階か4階に魔王の島へ続く通路がある。ドアに鍵がかかっているけれど、このキーがあればＯＫだ。王女は、助けてくれてありがとうって言ってくれるんだけど、そのまま置き去りにしてしまうんだよね。城へ連れてかえって“あなたを愛してます”とか、城へ行く前に宿へ寄ってチョメチョメ（古いなー）しちゃうとか……おっと、これはドラクエじゃなかったね。

南の島が魔王の島で、一度入ると魔王を倒すまでもどってこれなくなるらしい。もどる方法があるかも知れないが、まだ分かってないんだ。だから必要なアイテムは全部そろえてから行こうね。できれば、マジックポイントを回復する薬をいっぱいもって行った方がいいよ。この段階になれば、地図なんか不要だろうから、いらないものは売ってしまって、薬をいっぱいもって行くことにしよう。島の中央に魔王の城があり、警備が厳重になっている。恐いものなしぐらいに強くなっていても、ここにいるモンスターはけたはずれに強いぞ。



▶▼これが魔王の迷宮と魔王の島。不気味な感じのする場所だ。一度入ると出られない？



最後に一言。98の場合音がないからさみしいんだよね。これでドラクエなみのバックグラウンドミュージックがあったら最高なんだけどネ。冒険の舞台のバリエーションも多いし、モンスターのアニメーションも最高だから、それに合った音がほしいんだ。まあ、ハードのせいだから仕方がないんだけどね。88などにも移植する予定ということなので、そのときはカッコ良くて、雰囲気のあるサウンドを期待したいな。

TEMPLO DEL SOL ASTEKA II

太陽の神殿



「私は、アドベンチャーが苦手だった。なのに……」。
これは太陽の神殿の謎に挑み、すっかりハマりきって
この世を去った、冒険家ディヴ・菅原の言葉である。

マヤ文明の神聖なるカギはどこだ！

球戯場

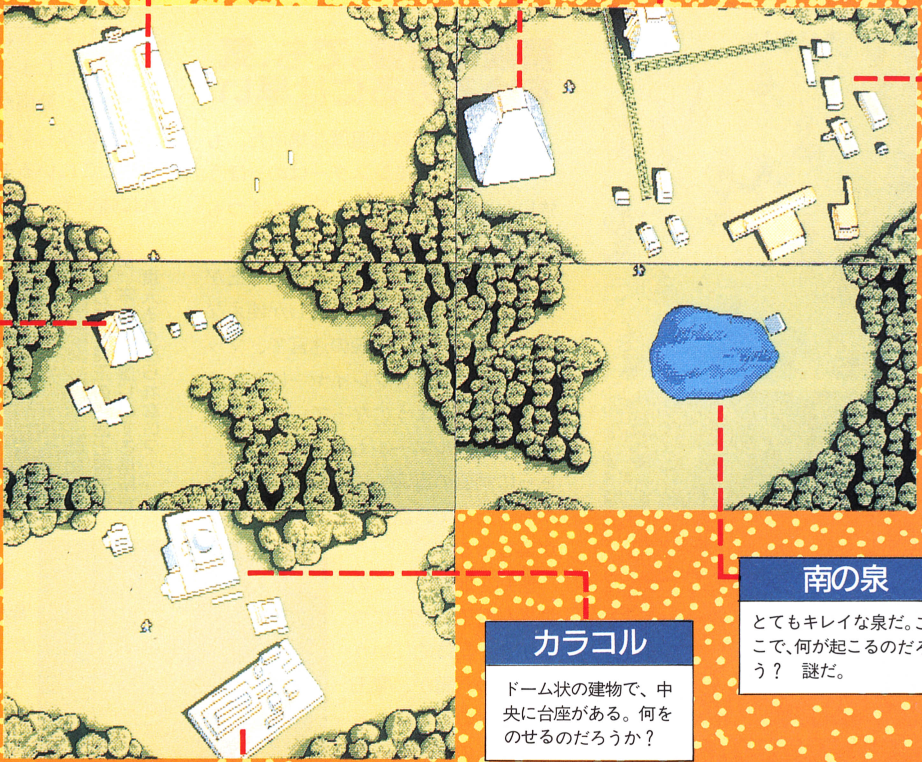
昔、どんな球技が行われたのか？　首のない戦士の像と、謎の通路がある。

カスティーリョ

別名、"ククルカンの神殿"とも呼ばれているらしい。

戦士の神殿

ここには、乙女、ジャガー、戦士と３体の石像がある。



高僧の墓

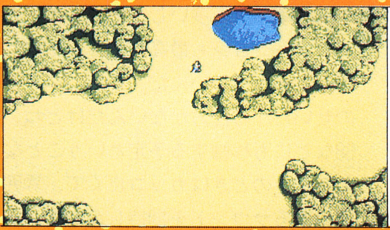
ここにはいっても何もない。でも墓っていうくらいだから、やっぱりねェ……。

南の泉

とてもキレイな泉だ。ここで、何が起こるのだろう？　謎だ。

カラコル

ドーム状の建物で、中央に台座がある。何をのせるのだろうか？



いけにえの泉

球戯場の位置から、上に３ブロック、左に１ブロック行ったところにある。かつて、いけにえを投げたという聖なる泉だ。ここだけ離れた場所にあるというのは、何かプンプン臭うぞ。

尼僧院

ここにも、乙女、戦士、老人の３体の石像がある。

千柱の間

長くオビ状に、たくさんの柱が立っている。ここは、いったい？

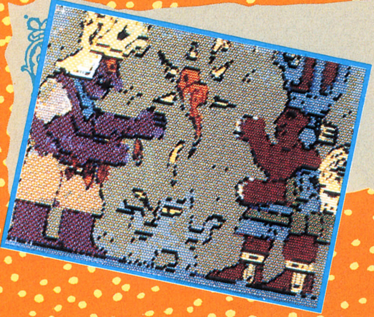
アドベンチャーは男のロマンだ！いざ行かん、アステカの世界へ……

私は、とってもアドベンチャーが苦手な冒険家だった。そう、あの電話がくるまでは……。電話は友人のHからだった。彼は、古代マヤ文明の神官たちが、神々の国に至る道への扉を開けるために使ったといわれる、神聖なるカギの謎に挑戦してみないかといってきた。私はＡＶＧがとても苦手だったのでちょっと渋ったのだが、話を聞くと入力はすべてアイコンによりコマンドが出せるし、ＰＲＧの要素もはいっていて、操作性の点ではまさに画期的なＡＶＧなんだそうな。まあ、それならちょっくら行ってみようか、とカドのタバコ屋へ行くような軽い気分で冒険の旅へ出かけたのだが。このとき、この冒険が私の人生を変えるほどハメてしまうと、だれが考えただろうか、ジャンジャン。

○月×日　私は、古代マヤ文明の遺跡の前に立っている。とうとう来てしまったのだ。まず何をしようかと考えたが、とりあえず歩きまわってみることにした。しばらく歩いてみると、どうやら遺跡は中央に集まっているみたいだ。そして建物のほかに、泉を見つけることができた。しかし、私はそのことを知るまでに、３度森の中で迷ってしまった。森の中に一歩ふみこむと、同じような場所の連続で、すぐに迷ってしまうのである。ほとんどダンジョンのようだ。しかし、そのおかげといってはなんだが、中央の遺跡からすこし離れた場所に、小さな泉を発見した。原地の人は、この泉を“いけにえの泉”と呼んでいるそうだ。

ぐるっと歩いてみて、私は最初の謎にぶつかった。それは、随所にある崩れた壁である。数えると全部で４枚ある。なんか書いてあるようにも見えるが、いまのところよくわからない。だがきっと、重要なポイントになるのではないだろうか。さて、明日は建物だ。

Karacoru
カラコル

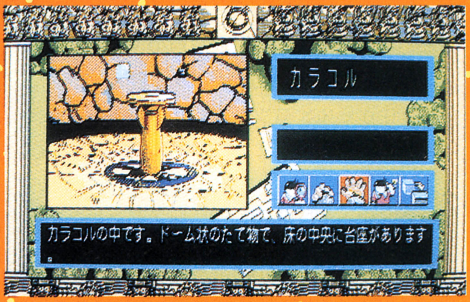


謎のドーム型建物。台座のヒミツとは？

○月×日　前日の探索で、だいたいの位置関係はつかめたので、今日こそ建物の中へはいるぞ。

調べた結果、中にはいれる建物は6つ、そのほか、泉が２つに千柱の間だ。最初はどれにはいろうか、なんて考えてみたが、ともかく目の前にある“カラコル”と呼ばれる、ドーム状の建物に潜入だ。何ごとも、まず行動をしてみなければ始まらない。よし、行くぞ。

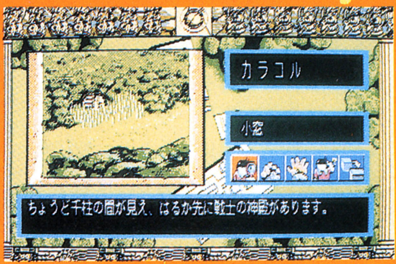
まず、部屋にはいって目についたのは台座だった。床いち面に描かれた模様の中央に立っている。次に目についたのは、大きな石を組み合わせてできた壁にある小窓だった。ぐるっと見わたしたところ、ほかには変わった物はなさそうだ。さっそく私は探索を始めた。床、壁などできるかぎりの場所を、見たり、押したり、動かしたり、あれやこれやと試してみたが、やっぱり台座と小窓があやしいようだ。



これがカラコルの中部。どうも、中央にある台座が気になってしかたがない。台座というぐらいだから、何かをのせるのだろうというのはわかるのだが。現在もっているアイテムは、バンドエイドだけだが、とりあえず置いてみた。が、意味のない行動だった。



離れて見ていたのでは、らちがあかない。私はぐっとのぞきこんで見た。すると、台座の上部は直径が15センチほどの、何かを置くような２重の段があった。はて、待てよ。２重に段があるってことは何かを置いた上に、もうひとつ別の物を置くか、それとも２種類の物をのせられるってことでは？



次に、私は小窓に近づき外を見てみた。カラコルの窓から見えたのは、斜め右上にある戦士の神殿だった。その前に見える、何本もの柱は千柱の間だろうか。はっ、ここで私はあることに気がついた。台座、小窓、戦士の神殿、または千柱の間は、なんと１本の線で結ばれるではないか。何かあるぞ。

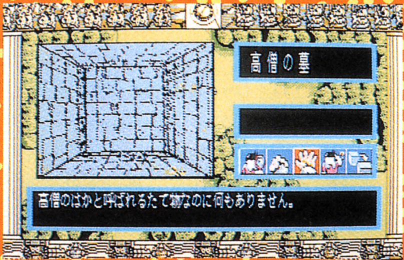


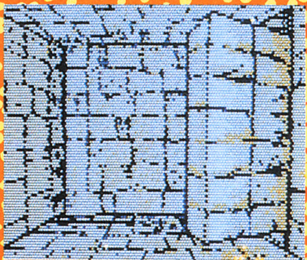
Koso no Haka
高僧の墓

閉ざされた部屋の謎をとけ。真の部屋はどこに?

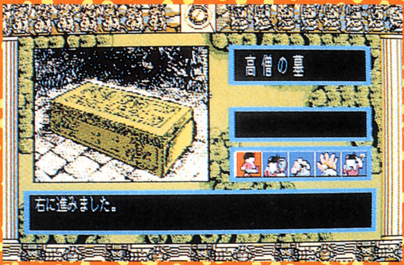
○月×日　今日は、カラコルの上にある"高僧の墓"にはいってみよう。アレ、何もないじゃないか。そう、私の目の前に現れたのは、レンガ造りのガランとした部屋だった。「なんだい、つまんないの」と私が右側の壁に手をついたとき、それは起こった。なんと、壁がまわったのだ、オドロキ！　奥を見ると部屋があるようだ。ここは冒険家として、はいらねばなるまい。

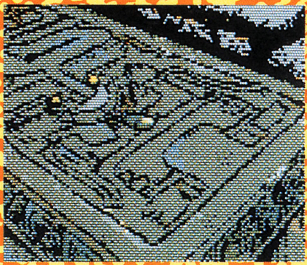
はいってみると、うす暗い部屋の中央に、ヒツギがひとつポツンとあった。よく見ると、フタの部分にタイルが貼りつけられている。試しに動かしてみると、いちばん大きなミドリ色のタイルが取れた。すると突然、フタが動きだし、中からガイコツが現れたのだった。お～、新展開だぞぉ～。



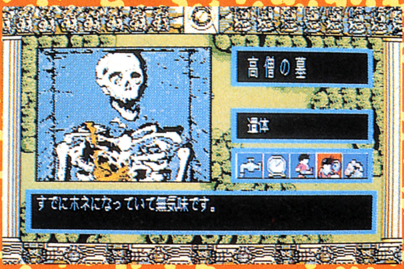


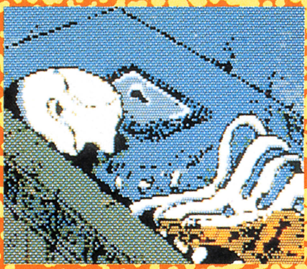
▲なんと、壁が動くとは思わなかった。よくあるトリックだけど見落しがちだ



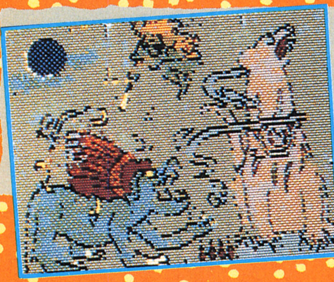


▲ヒツギのフタには、いろんな色、形のタイルが貼りつけられている。取れるかなァ





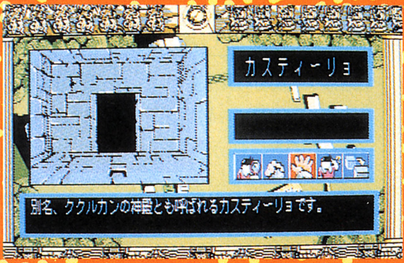
▲中には、不気味なガイコツがある。おそる、おそる動かしてみると、ナンだこれは!

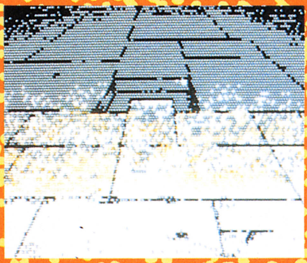


Kastirye
カスティーリョ

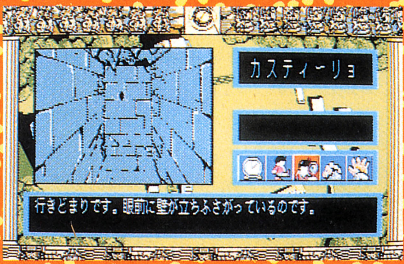
道が開けたときの感動、それがロマンだ!!

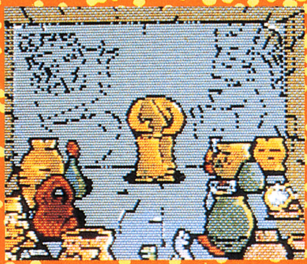
○月×日　今日は、原地の人が"カスティーリョ"と呼ぶ建物にはいってみた。ここは、"ククルカンの神殿"とも呼ばれているらしい。まず私の目をひいたのは、床にあるくぼみだ。これはナンのためにあるのだろう？　奥にはいってみると、アレッここも行き止まりだ。注意して見てみると、壁に何やら意味アリゲな穴があるのに気がついた。オヤ、この形はきのう見たような……、あっ、そうか！



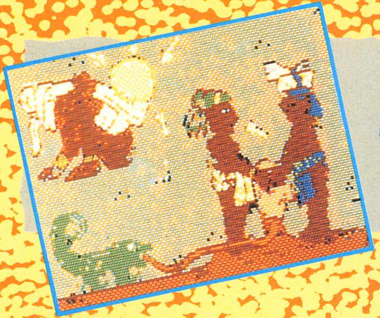


▲はいってすぐ目につくのは、床のくぼみだ。これは、何かを置くための物だろうか?





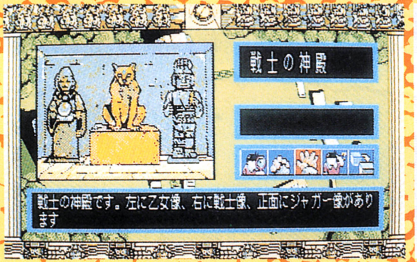
▲壁の穴に、きのう見つけたタイルを入れてみた。すると、壁が開き、奥にアイテムの宝庫が!

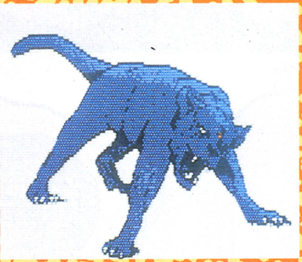


Senshi no Sinden
戦士の神殿

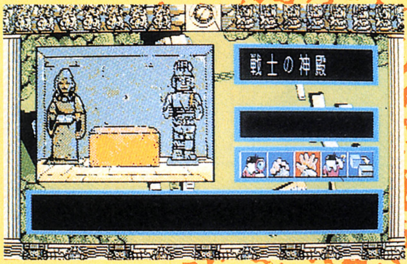
石像が動く！　どうするディヴ、危機一髪

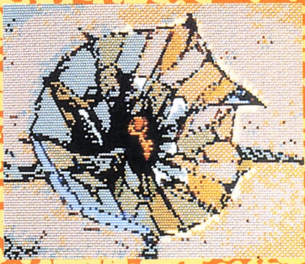
○月×日　"戦士の神殿"、それが今日の目的だ。一歩ふみこむと、目前に乙女の像、ジャガー像、戦士の像と、3体の石像が並んでいる。よく見ると乙女の像が銀の玉をもっている。取ろうとするとすんなり取れた。おっ、ジャガー像のひたいにも宝石がはまっているじゃないか。私は気をよくして手を出した。すると！ なんと石像が本物に変わってしまった。なんとかコイツを追いはらえないものか？



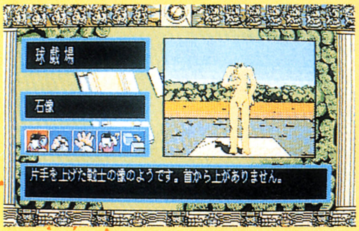


◀ジャガーが本物になってしまった。たしか話によると、何かの音で追いはらえるとか……

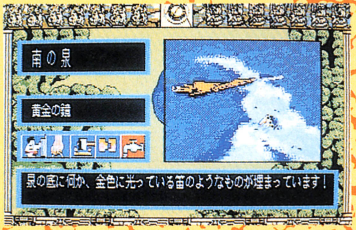




◀やった！ うまくジャガーを追いはらえた。オヤッ、石像があった場所の壁に穴が。カギ穴かな？

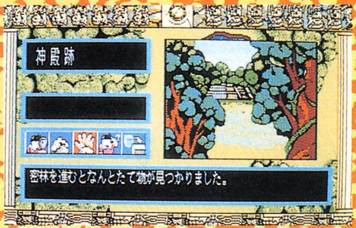


○月×日　戦士の神殿でジャガーに会ってから4日が過ぎた。あれから私は、いくつかの場所をまわってみた。そしていろいろな発見をした。しかしそれは、いままでの謎を深めるだけだった。球戯場では、謎の通路、そしてその通路にある歯車。外には片手を上げた戦士の像を見つけることができた。この像には首がついていない。当然、首をつけてあげれば何かが起こるだろうが、首はどこにあるのだろうか？

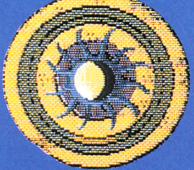


南の泉では、金の笛が手にはいった。長さ25センチぐらいの、パンの笛だが、下のほうに穴があき、壊れている。

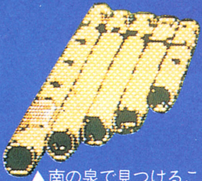
いけにえの泉にも何度となく行ってみた。その結果、泉のすぐそばの森の中に、神殿跡を発見！ はたして、ここでは何をしたらいいのだろうか？ 謎が謎を呼び、謎は深まっていく。しかし、着実に前進しているのは確かである。 ＰＭ21：00、ディヴ記す。



ほんの一部ですけど、見せませう



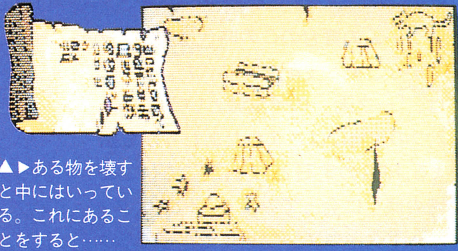
◀胸飾り。尼僧院の老人の像がつけている



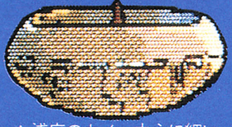
▲南の泉で見つけることができる金の笛



▼水晶のカギ。カスティーリョの奥で見つけられる



▲▶ある物を壊すと中にはいっている。これにあることをすると……



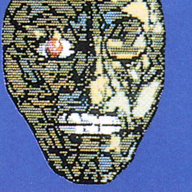
▲浅底のカメ。中心に細い突起物がついている



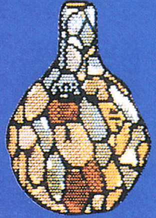
◀小杖。細身の小さな杖。先端が磁石になっている



◀首長のツボ。なぜか封印がされている



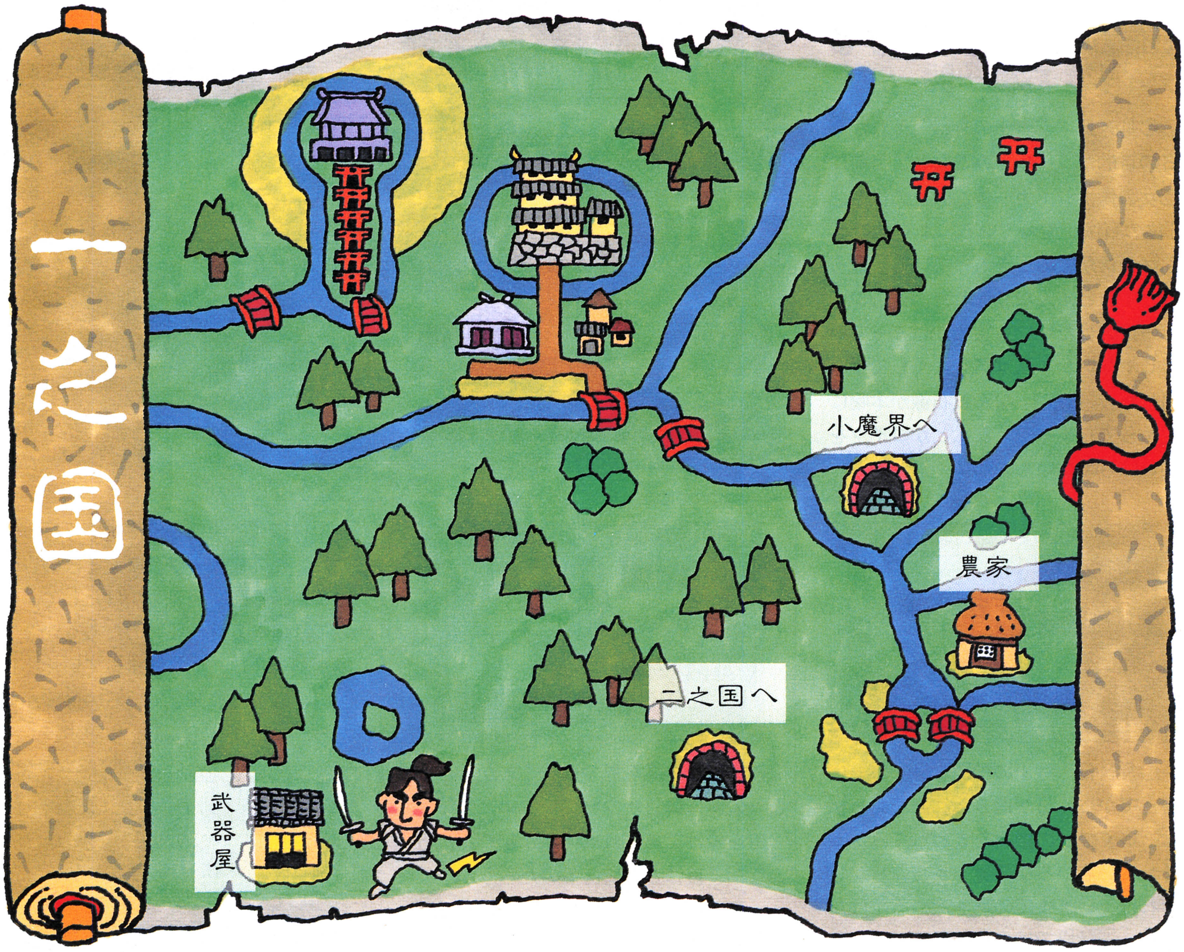
▶片目のマスク。いったい何をするのだろう



▶石片のカメ。たくさんの石で作られたカメだ



国産のRPGには、中世のヨーロッパを舞台にしたゲームが多いが、このマカカーラは、東洋、しかも日本を舞台にした独得のオリエンタルなムードをもつゲームなのだ。



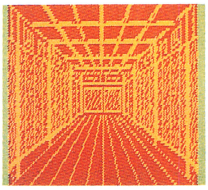
純国産RPGだぞ！

ゲームの舞台のこの時代は魔法こそないが、剣が支配する時代だ。ゲームは、「一之国」の帰雲城という城の前、2つの建物にはさまれたあたりから始まる。RPGの定石どおりに、ここはこの城の城主に会ってみよう。地表はフィールドタイプで、プレイヤーキャラクターを中心にスクロールしていくのだ



◀これがスタートの場所。帰雲城が見える

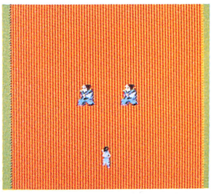
が、お城の中は３Ｄダンジョン(しかも、真っ赤でキモチ悪い）だ。このゲームのダンジョンはみな16×16マスの正方形になっている。



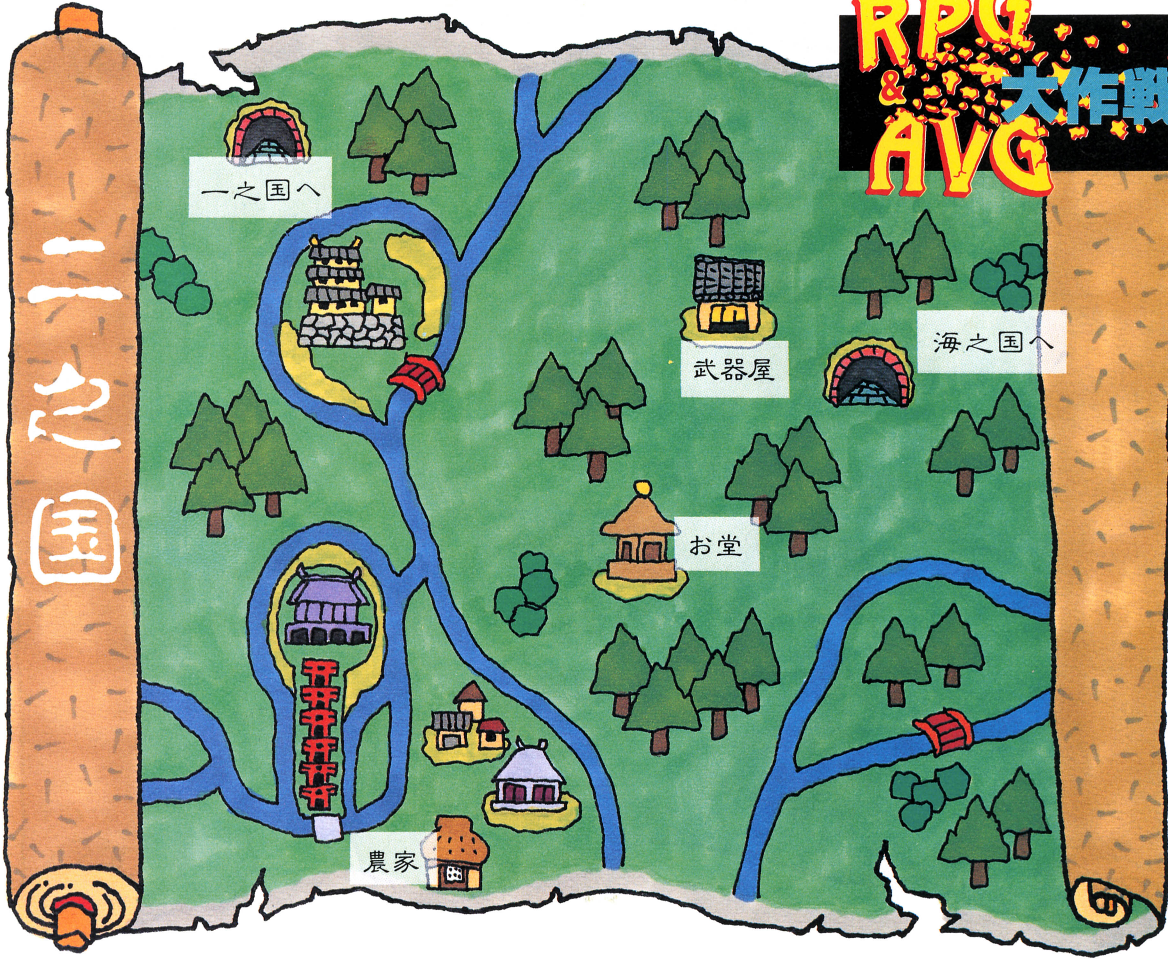
▶城の内部は３Ｄダンジョンになっている

さて、この帰雲城はなんと５階建てになっており、しかもサムライがうじゃうじゃしているから城主に会うどころか、５階まで上がるだけでひと苦労。ようやくのことで城主に会うと、なんでも、姫がさらわれてしまったので、取り戻してほしいと頼まれてしまった。

城を出てとりあえず２つの建物に入ると、そこは道場と市場だ。この市場では、食糧といくつかのアイテムを売っている。まあ、ここでは毒にやられたときのためにドクダミだけは買っておいたほうがいいだろう。道場では250金を払えば稽古をつけてくれ、勝てばパワーを15だけ増加させてくれる。ただし、パワーが175を超えると、それ以上数値を上げてくれなくなり、〝武蔵に会え〟というメッセージをくれる。



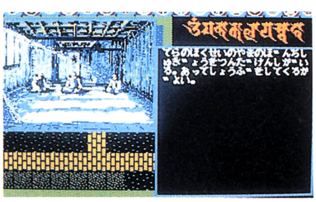
▶帰雲城での侍との戦闘。俺は敵じゃないってば！




◀城主に会うと、姫を助けてくれ、とたのまれた

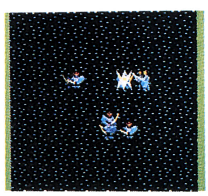
この武蔵は非常に強く、レベルの低いうちは、まず勝てないだろう。

さて、あたりを動き回って状況をみようとしても、やたらと敵に遭遇して


◀道場でケイコをするとパワーアップできる

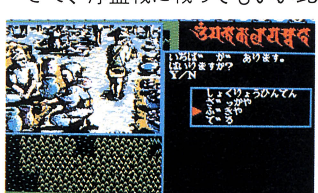
しまう。このゲームでは、移動中に敵の姿が見えずに、いきなりバトルモードに入るので、モンスターを選んで戦うこともできない。

このゲームのバトルモードは、「ザナドゥ」に似ている。敵を肉体的に攻撃したいときは、ぶつかっていけばいいし、魔法を使うこともできる。バトルモードに入ったら敵をすべて殺すか、画面から出て逃げるかしないとモードから抜けられないのだ。ただし、地形（ダンジョンや川など）によっては、逃げられない方向があるので注意。魔法はスペースキー、道具はシフトキーで、


▶盗賊との戦闘。こいつは序盤戦のカモだ

そのときに装着しているものを使うことができる。ただし、武器にしろ装備にしろ、装着していなければ役にたたないということだ。ゲーム開始時には、タントウとコヨロイを持っているが、装着はしていないので注意！

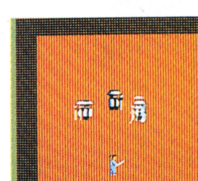
さて、序盤戦に戦ってもいい比較的


◀市場では、アイテムや武器が買える

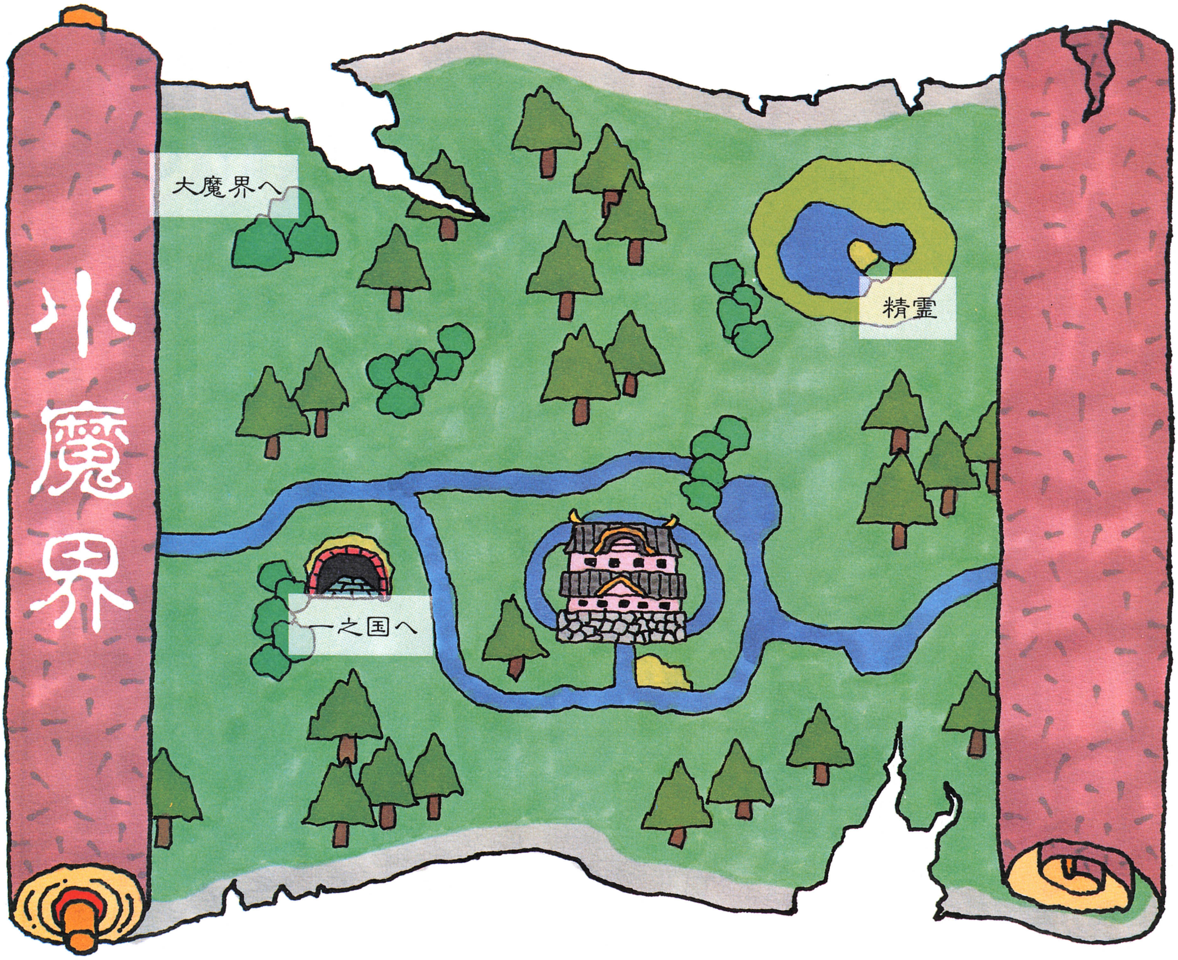

◀山寺では、ＧＯＵが低ければ情報が得られる

弱い敵は農民と盗賊だ。女や僧侶も弱いことは弱いのだが、これらを殺すとＧＯＵのパラメーターが上がって（ＧＯＵが上がるモンスターは、この２つだけではない）しまう。

このＧＯＵのパラメーターが重要なものになる。ちなみに、ＧＯＵの最大値は10だ。このゲームでは登場人物から


▶僧侶は倒すと大金が得られるがＧＯＵが上がる

情報を聞き出すことが大切なのだが、このパラメーターが上がってしまうと、情報をくれるはずの人物に会っても情報をくれなくなる。たとえば、「一之国」の山寺にいる僧侶がそうだ。



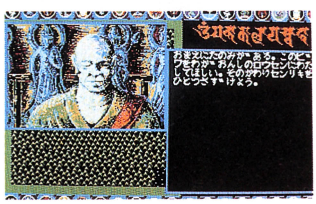

◀情報をくれるはずの人も、GOUが高いと……

　このゲームには、ほかのゲームとはちょっと違うパラメーターがある。それは、ダメージだ。これは、敵との戦闘で増加する。このゲームでは、移動につれて自然のヒットポイントが回復していくのだが、ダメージの数値があるうちはヒットポイントが回復しないのだ。また、ヒットポイント


◀ダンジョンや建物の中では、３Ｄのグラフィックに変わるんだ


◀これが「二之国」の高野山だ。ここでは、お札が手に入る

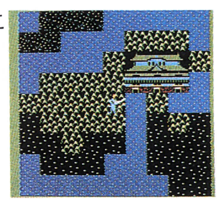
は、ザゼンを組む（コマンドで選択する）ことでも回復することができ、便利だ。また、魔法を使うこともでき、そのためにＭＡＧＩＣというパラメーターがあるのだが、このＭＡＧＩＣの数値はお堂で１回、修業を積むごとに15増加させることができる。ただし、


◀十分に魔法の修業をするとアイテムが得られる

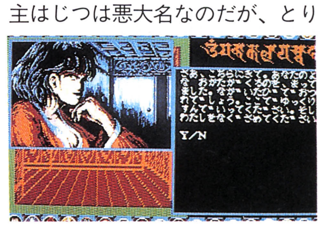
ＭＡＧＩＣの数値が175以上に上がると、それ以上MPを上げてくれないが、その代わりにラデンチタンのビワ、テンズノジュズを手に入れることができる。
　さて、次の舞台である「二之国」には、山地にあるダンジョン（境洞）を通

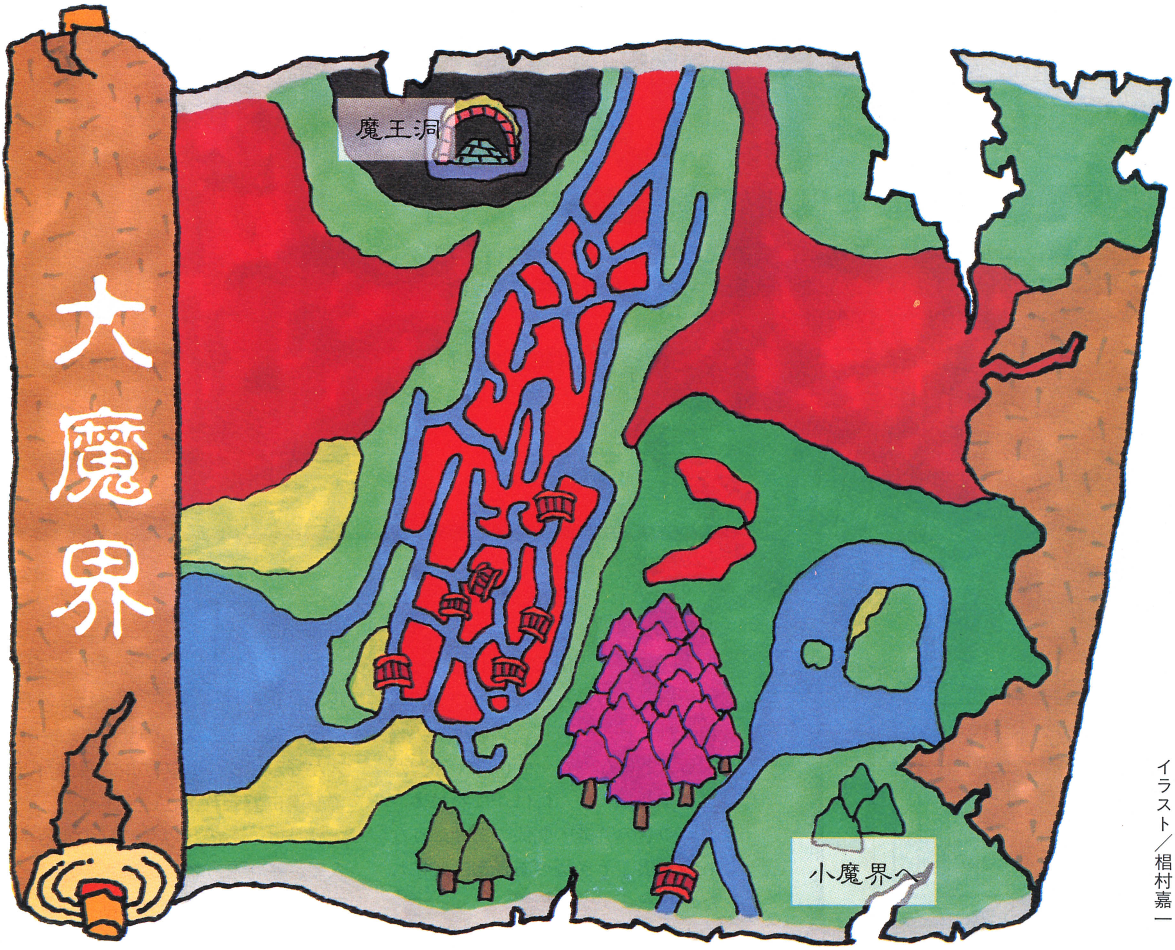

◀「一之国」のワープ空間に「小魔界」へのダンジョンが

っていくことができる。この境洞は２階建てになっているのだが、この１階のあるところで山男を倒すとテオノが手に入る。これは重要なアイテムなので、ぜったいに手に入れておこう。


▶これが「小魔界」にある唯一の城、妖魔城だ

　この「二之国」には壺坂城という城がある。この城主は、キミに部下にならないか、と言ってくるのだ。この城主はじつは悪大名なのだが、とりあえず部下になってあるアイテムをもらっておいたほうがいい。そして、もう１度行って殺すのだ。出会いがしらに殺してしまうとヘイショウリンケンを


◀城主の佐用姫だ。ありがたいお誘いだが……



イラスト／相村嘉一

手に入れることはできないぞ。
　山伏が守っているお寺、高野山ではお札を手に入れることができる。また、この「二之国」にもお堂があり、情報

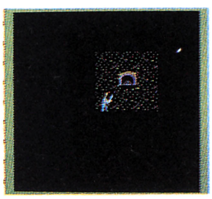


◀彼女のお相手をするとイシャナテンの仏像が

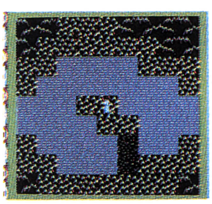
を得ることができる。ここでも、GOUの高い人は情報を得ることができないのだ。「一之国」と同じく道場もありパワー・アップすることもできる。
　この「二之国」には、じつは「海之国」につながるダンジョンがあるのだが、これは、魔王洞で手に入るボンテン仏像がないと入ることができないのだ。これまで言ってきたことをすべて終えたら、来たときと同じく境洞を通って「一之国」にもどろう。
　さて、「一之国」には、そこに行くとワープしてしまう場所がある。ワープアウトした場所のそばには、ダンジョンはじつは、小魔界につながっているのだ。ただし、強い敵がうろうろしているため、ゲーム開始のころの弱いキャラクターでは、通ることができないようになっている。
　いよいよ小魔界にくると、さすがに魔界だけあり、BGMが変わる。この小魔界の妖魔城で、とっても色っぽいある女性のお相手をすると、そのすぐそばでイシャナテンの仏像を手に入れることができる。また、この城では、アシタセンリキ、カッパのワン、リョクのマガタマなどのマジックアイテムを手に入れることもできるんだ。



▲「小魔界」ともなると、強力な魔法を使う敵が出現



▶これが、「大魔界」へのダンジョンの入口だ



◀ここでは、ある条件で金のオノが手に入る



◀「二之国」の農家で、カッパのフンをあげると……



◀「一之国」の武蔵。こいつを倒すと仏像が……

　そして、大きな湖のあたりでは、レベルが20以上、カルマがゼロ、テオノを持っていることを条件に精霊から金のオノを手に入れることができる。
　このようにマカカーラの世界は、たいへん広く、そして深い。キミの健闘を祈るぞ。

Murder Club

殺人倶楽部

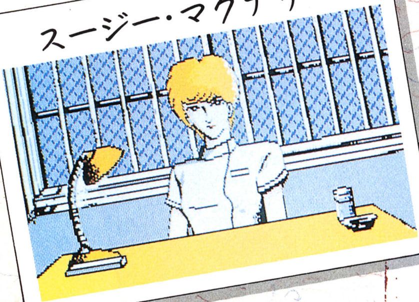
●若き実業家、ビル・ロビンズが殺害された。調査によると犯行現場は発見現場ではないらしい。捜査は難航をきわめ、過去の事件も浮かびあがってきた。動機は？　凶器は？　方法は？

頭と足を使って、真犯人を追いつめろ！

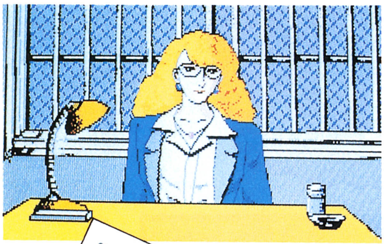


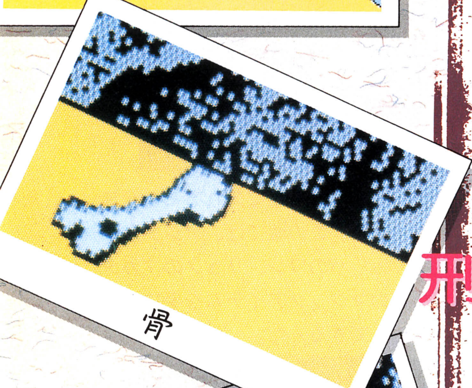
現場

スージー・マクナリー

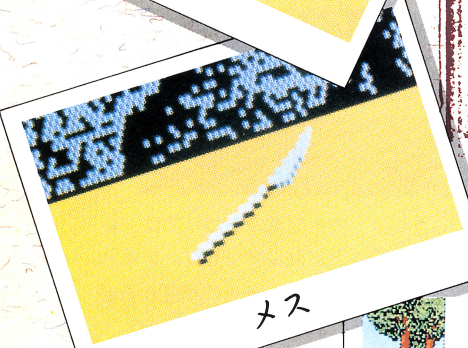


シェリー・マクドナルド



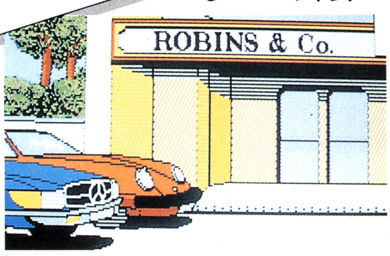


骨



メス

ロビンズ商会



刑事J.Bの事件簿より抜粋

X月10日

入院という理由で退職しちまった元相棒、グロスビーのとっつぁんに頼まれ、ビル・ロビンズ事件を担当することになった。面倒なヤマだが泣く子とじーさんにはかなわねえ。

いつもの流儀で関係のありそうなものを根こそぎ調べあげることにした。

まず、現場だ。ホトケは郊外にあるハウリントン・カレッジの通用門に置いてあった学生のクルマの中で発見された。

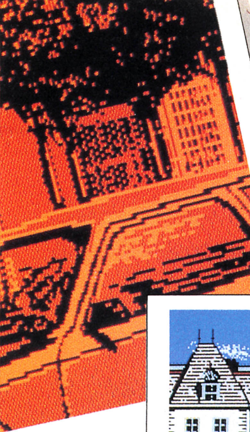
第一発見者は警備員のブラッドレー。死因は背後から受けた数カ所の刺傷。警備員の話によると、発見したのは午前2時。不信な青いクルマが走り去るのを見たということだった。状況からみても本当の現場は、ここではないらしい。どこかほかの場所で殺され運ばれた可能性が大きい。となると大柄な被害者を運ぶことのできたのは……。しかし、犯罪のカゲに…ということもあるか？

X月13日

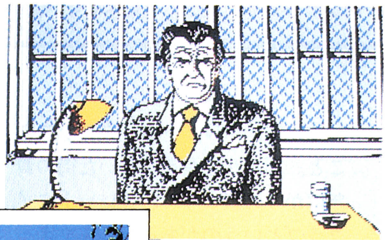
迷宮入りになっているダウンズヒルズ暴行事件について調べた。4月23日深夜ピアニストのサラ・シールズが帰宅中ダウンズヒルズ墓地付近で暴漢に襲われたという事件だ。

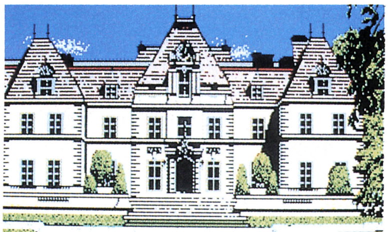
サラは、ものうげな感じのする美人で、暴行をうけた頃はホテルでピアノを弾いていたが、今はハングリーフィッシャーマンというパブで働いている。サラの話によるとビルはよくこの店に髪の長い女と来ていたそうだ。髪の長い女というとビルの秘書シェリー・マクドナルドなのか。事件当夜も、ビルはこの店に立ち寄っている。しかも店を出る時、スタンリー・ハワードという小説家とはげしく言い争いをしていた、という。サラは、午前2時頃帰宅しているが、その帰宅途中、マクベインが教会から歩いてくるところを見ている。彼女の話の中で1番気になったのは、ビルがつぶやいたという一言だ。「そうか、リバティか…」この言葉が頭から離れない。リバティとは…。

そのほか自動車、時計、ナイフの紛失届けがでていた。自動車は被害者の経営していたロビンズ駐車場から盗まれたもの。ナイフはビガーズストアの陳列棚から盗まれた肉切り用ナイフ。



エドワード・ロビンズ



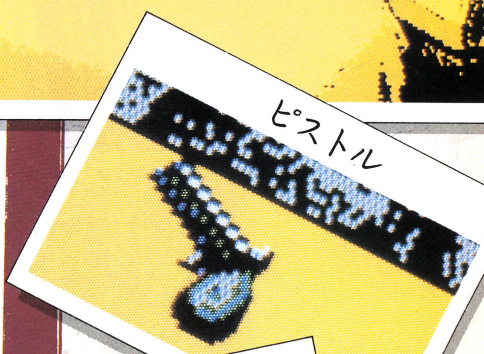


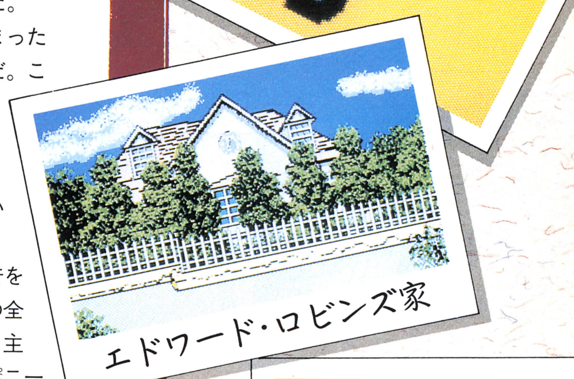
ハウリントン・カレッジ

スージーの部屋

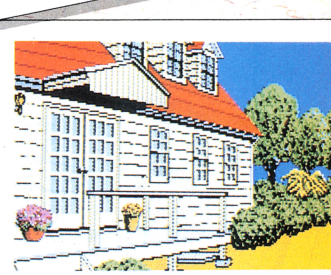


ピストル





エドワード・ロビンズ家



ビル・ロビンズ家

死因は細身のナイフ状の刃物による刺傷だったな。

X月14日

被害者ビル・ロビンズの家に行った。しかし、妻のジャネットは実家に帰り、留守番をしていたのはビルの弟フレッドだった。事件のあった夜は映画を見て11時には家に帰った、というが。

ジャネットに会いにキャリントン家へ行く。彼女は事件当夜ずっと家にいたというのだが、何かにおびえたような態度が気にかかる。まだ何か知っているようだが、まぁいい。いずれしっかり「告白」してもらおう。

ジャネットの弟ラルフに会えたのはラッキーだった。彼がビルをひどく嫌っていたとは考えもしなかったからな。事件当夜も友だちと遊んでいて遅くに帰ったというのだが、これは調べてみる価値がありそうだ。

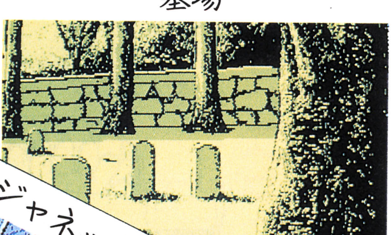
ビルの家族関係も複雑そうだ。

まず、父親のエドワード。まったくなんていばりくさった親父だ。この親にこの子ありってんで、やりての親子だったらしい。

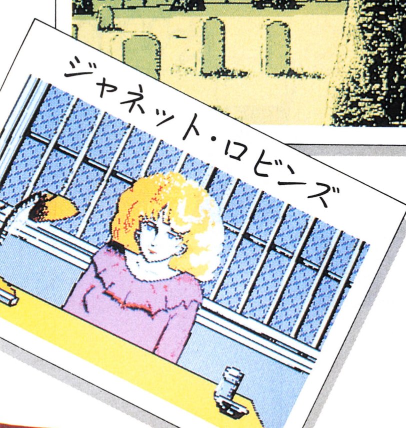
次に妹のケイト。結婚し、今はホールディングとなっている。彼女は事件当夜10時半頃、誰かが出て行ったもの音を聞いているが、家のもの全員が、ずっと家にいたと主張している。HHカンパニーの社長でありケイトの義父であるトニ・ホールディング。トニーの妻、ルーシー。ケイトの夫、マイケル。ケイトの話が本当だとすると、誰かがウソをついていることになる。

HHカンパニーに出社していたケイトの夫マイケルから、なかなかおもしろい話を聞くことができた。まず、例のダウンズヒルズ暴行事件について。なんと「犯人を知っている」とビルがもらしていたというのだ。

墓場



ジャネット・ロビンズ



J・B・ハロルドの捜査は、いよいよ佳境に

　そして、ホワイトホーククラブのこと。ビルが会長をしていた街の青年ばかりの集まりで、昔レッドタイクラブというのがあったのを文字って命名したクラブだそうだ。

Ｘ月15日

　ビルの家を家宅捜査した。寝室からはＳ．Ｍとイニシャルの入ったイヤリングが出てきた。ジャネットは知らないという。そして、キッチンで肉切りナイフを発見した。ナイフにはＡＢ型の血痕が残っており、凶器とほぼ一致する。

　ジャネットの父、ジョー・キャリントンに会った。彼は仕事上のことでビルと争ったことがあり、娘のジャネットとの結婚にも大反対だった。娘といっても血はつながっていない。妻のマーサとは再婚だからだ。事件当夜、客を待っていたが、その客が来ないため、帰宅したという。その帰りにトニー・ホールディングがあわてて行き過ぎるのを目撃している。ビルの検死をした街医者、サイモン・レンデルにも会った。事件当夜はずっと病院にいたという。

Ｘ月16日

　エドワードの家を捜索した。メイドのパメラはビルを嫌っていたらしい。フレッドの部屋から一通の手紙が見つかった。ラブレターだ。

Ｘ月17日

　ほぼ全員の聞き込みを終えた。何度も何度も足を運び、１度聞いたこともたんねんに聞き返した。さすがのオレもヘトヘトだ。

　関係者のアリバイの裏を取っていくうち、次々を新たな謎が浮上してきた。

　まず、弟のフレッド。彼が見たという映画の最終上映は９時に終っている。彼は映画の後１時間ほどドライブをしたというが。

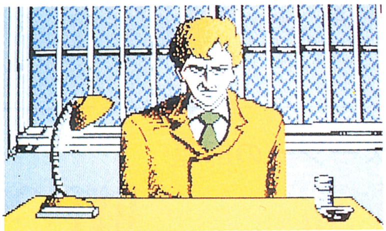
　ジャネットの弟のラルフは、友だちのニックらとドライブに行った帰り10時頃彼だけは大学の近くでクルマを降りていたらしい。

　ずっと病院にいたというサイモン・レンデルだが、看護婦のスージーの話だと、マクベインのところに行っていたと話しているという。病院にいなかったことは、ルーシー・ホールディングの証言からも明らかだ。

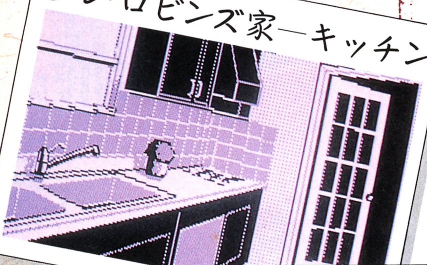
Ｘ月18日

　サイモン・レンデルの病院と家を家宅捜査する。病院からは、長い髪のヘアピースが、レンデルの部屋からはメスが発見された。

　レンデルを問い詰めてもメスのことは知らないという。堅くななまでに証言を偽るのは、なぜか。



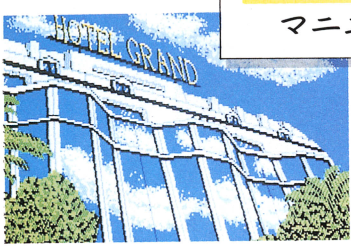
ジョー・キャリントン



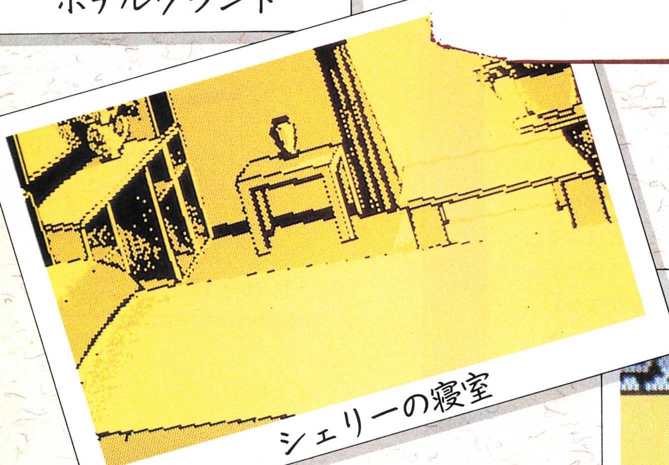
ビル・ロビンズ家―キッチン



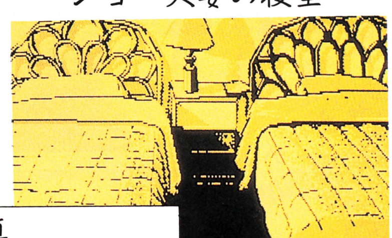
マニエル・バークリー



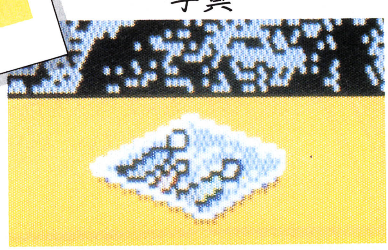
ホテルグラント



シェリーの寝室



ジョー夫妻の寝室



写真

はいった!

X月19日

ホテルグラントの支配人との話から事件に関係しているかもしれないという不振な男マニエル・バークリーに会うことができた。

彼はブラジルからやってきた単なる観光客だと言いはるが。

シェリーのアパートを捜索すると血のついたスカーフが見つかった。そのスカーフを見せた時のうろたえぶりは普通じゃない。

その後、キャリントン家を捜索したが、ラルフの部屋からはピストルが発見され、しかも発射の後が確認された。ジャネットの部屋からはビルの多額の保険証が。受取人はジャネットだ。

どうもこうも。全員があやしい。ウソつきばかりだ。動機をもったヤツでウジャウジャしている。

X月20日

ついに容疑者たちの尋問が始まった。

まず、フレッド。ビルとは仲が悪いということだが、原因がわかった。彼が好きだった女中とビルがつきあっていたからだ。それは髪の長いヘアピースで変装をしたS．Mというイニシャルの女だ。

次にシェリー。彼女の妹を自殺に追い詰めたのがビルだったというわけだ。ビルというのは、そうとうの女ったらしだな。

そして、ラルフ。彼はそんなシェリーに同情していた。事件当夜、ビルに復讐をしようとしていたシェリーを思いとどまらせようとして、誤ってピストルでかすり傷をおった。

ジャネットは、女癖の悪いビルに悩ませられていたのも、ナイフを店から盗んだの事実だというが、犯行は否認している。

まさに根くらべだ。証言に矛盾が出てくるのを待ち、まわりからジワジワと攻め落とす。一度捜索しつくしたと思われる場所も見逃しちゃならない。

X月24日

前々から気になっていたのが、レッドタイクラブという集団のことだ。昔、この街の推理小説好きのヤツらが作っていたクラブなんだそうだが、マクベインにしろエドワードにしろ、妙にこのこととなると異常なくらい過敏な反応をしめす。

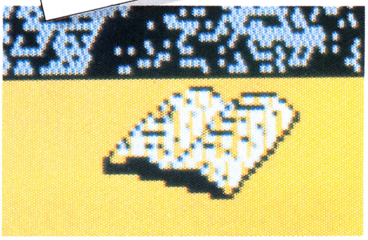
今にとらわれてはいけないのだ。真実をかくす枝葉を切りはらっていかなくては。

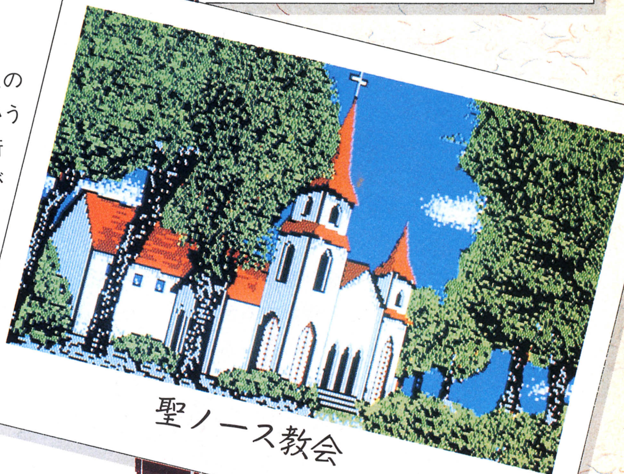
明日はもう１度、取調べと捜索をやりなおそう！

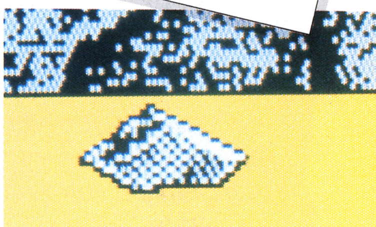
念には念を入れる。これがすべてだ。

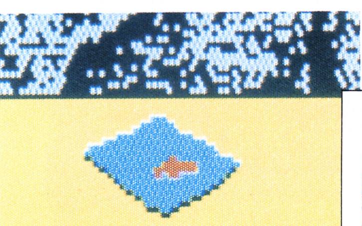
J．B

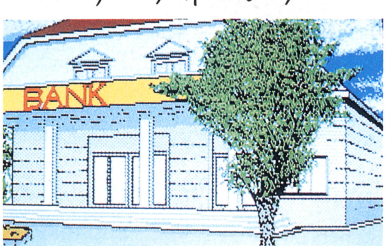

サイモン・レンデル

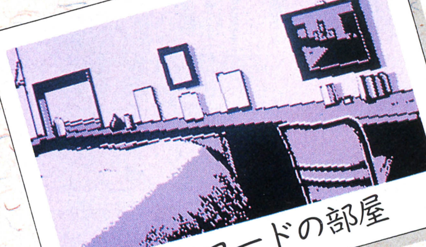

会員名簿


聖ノース教会

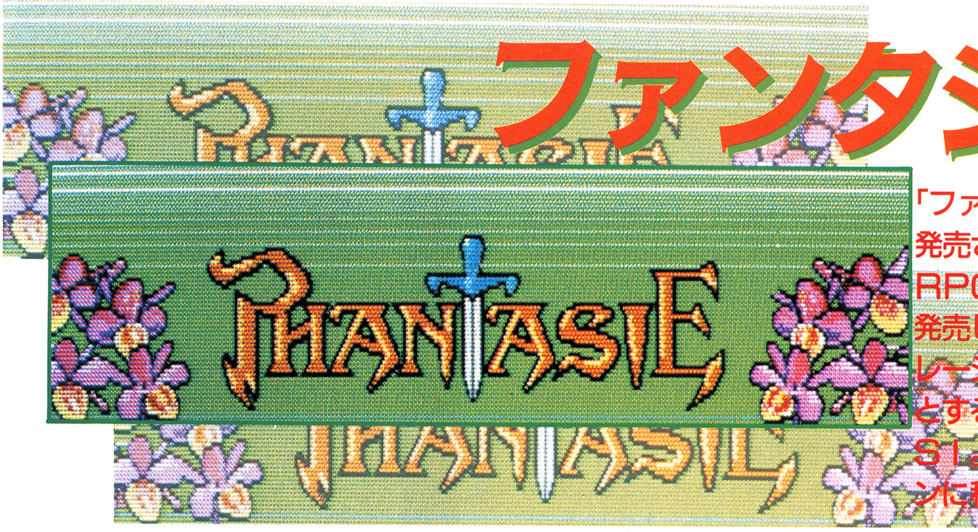

新聞のきりぬき


スカーフ

リバティバンク



エドワードの部屋

ファンタジー



「ファンタジー」は一昨年、発売されたアップルIIのRPGだ。オリジナルを発売しているのはシミュレーションゲームを得意とすることで知られるSSI。それが日本のマシンに移植されたのだ！

その名のとおりのファンタジーRPGだ！

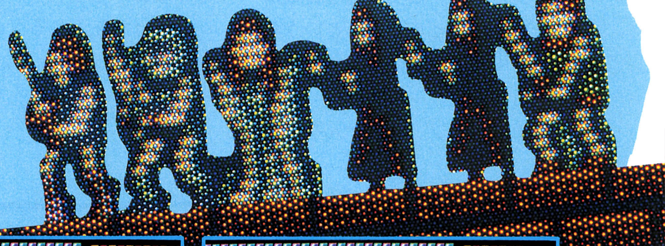
「ファンタジー」は、その名のとおり中世のある島を舞台としたファンタジーＲＰＧだ。もともとはアップルのゲームで、それがいよいよ日本のマシンに移植されたのだ。オリジナルのアップル版を制作したのは、シミュレーションゲームで有名なあのＳＳＩであるだけにちょっとオカタイ印象もあるけど、オリジナル以上にグラフィックはキレイで、ゲーマーごころを刺激するのだ。

このゲームの特徴は、登場する武器、魔法、アイテムや怪物などのゲームをささえるバックボーンの数がかなり多いこと。その上、キャラクターの能力数値にかんしても多くのパラメーターが設定されている。さすがＳＳＩ。また、通常のＲＰＧによくあるパラメーター以外に、スキル（技術）というものが８種類も設定されていて、それには、鍵を上手に開けたり、泳ぎのうまさをあらわす能力数値などがある。離れ小島にあるダンジョンへ行くためには、泳いでいかねばならないから、泳ぎの能力も重要になってくるのだ。

そして、キャラクターをつくる人種も非常に多い。普通のファンタジーＲＰＧなら敵である怪物のミノタウロスなんかの人種を仲間にすることさえできるのだ。その中には、妖精なんかもいるんだ。妖精をパーティにいれて冒険をするなんて、想像しただけで楽しいでしょう。考えてみると、今までボクらがやってきたファンタジーＲＰＧでパーティの仲間にいれることのできた連中は、あまりにも戦闘能力優先で血の気の多いヤツが多すぎた。「ファンタジー」って、本当にファンタジックなゲームなんだ。

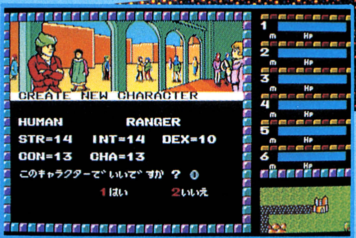
キャラ作り

このゲームでは、種族、職業、能力を決定することで、キャラクターを作るのだが、なんといっても特徴的なのは種族の選択なんだ。ＲＰＧでおなじみのヒューマン、エルフ、ドワーフ、ノーム、ハーフリンというヒューマンタイプの種族にくわえて、ランダムで選択するモンスタータイプの種族も作ることができる。このタイプは全部で10種類。ミノタウロスに代表される力自慢だけどカリスマが低い者とピクシーに代表される知性に優れているけどH.P.の低い者がいる。こいつらのくわえかたによって、ゲームの展開は優利にも不利にもなる。キャラ作りは大きなポイントなのだ。





▲ファンタジーＲＰＧでおなじみの種族以外にランダムでモンスターを選ぶことができる



▲パラメーターが気にいるまで、何度でもやりなおそう。こりゃ当然だよね

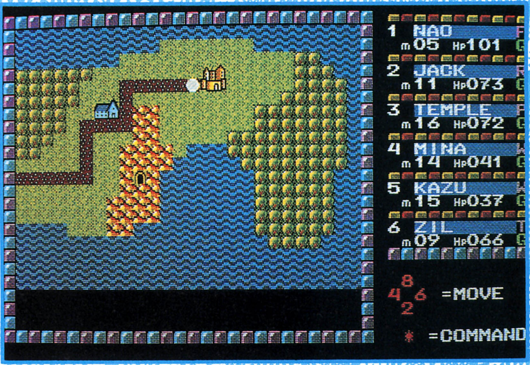


▲キャラクターの能力をあらわすパラメーターがやたら多いゲームなんだ

ジェルナーの大地に立つ

ペルナーの町でキャラクターをつくって、パーティを組んだら、さあ、ジェルナーの大地に出発だ！　なーんて、あわててはいけない。バランスのとれたパーティを組むことができているか？要チェックだぞ！　パーティは全部で6人までで組むことができるから、戦闘力のある職業の者（戦士、遊騎兵）2人、攻撃の魔法を使える者（魔術士、修道士）2人、鍵を開けたりワナを発見するのがうまい者（盗賊、修道士）1人、ケガを治す魔法を使える者（僧侶、遊騎兵）1人の組み合わせがオススメ。でもこのあたりは、ＲＰＧの定石で、あらためて言うことではないのだろう。

そして、いよいよ出発だ。このゲームは「ウルティマ」のようなフィールドタイプのＲＰＧで、フィールドにいくつものダンジョンがある。フィールドは「ウルティマ」のようにプレイヤーの移動につれて背景がスクロールしていくタイプではなく、「ハイドライド」のようにプレイヤーが画面のはしにいくと、隣のマップに切り替わるタイプ。このマップは、４×４の全部で16エリアある。リアルタイムＲＰＧの感覚で考えると、狭く感じるけれど、モンスターが強いから、そうホイホイと移動できないのだ。



▲これが、ペルナーの町から出たところだ。このジェルナー島の大地でプレイヤーを待ちうけているものは……。

町のシステム

「ファンタジー」の舞台であるジェルナー島には11の町がある。これらの町は、どこでもまったく同じ機能を持っている。町のなかでの移動はコマンド選択でおこなわれる。町にある建物は、アーマリー（武器屋）、ギルド、ミスティック（予言者）、イン（宿屋）、バンク（銀行）の５つ。これらの役割はこうなっている。

ギルドではキャラクターメイキングなどのキャラクターに関することがおこなわれる。このゲームでは、レベルをあげるのも魔法を習うのもギルドでおこなわれるが、そのためにはレベルに比例してお金がかかる。また、キャラクターのカリスマも大きく影響する。パーティを組むのも、解散するのもこのギルドでおこなわれる。



ミスティックは、普通のＲＰＧでの予言所とはタイプが違う。普通のＲＰＧでは、金をはらっていろいろな情報を得ることができるものだが、「ファンタジー」のミスティックでは、その時のパーティの総合的な強さを判断してくれるのだ。ゲーム開始時にはお前たちは、まだヒヨコだ。などと言われて、怒ってしまう人もいるだろう。

宿屋では、もちろんヒット・ポイントとマジック・ポイントを回復してくれる。ただし、お金はまったくかからない。町以外の宿屋ではお金がかかるから、できるだけここを利用しよう。また、魔法を使用できるキャラクターは、しばしばマジック・ポイントのマキシマムがあがることがある。

銀行では、お金の出し入れをすることができる。ペルナー島にある11の銀行は互いに提携を結んでいて、どの銀行からでも自由にお金を出し入れできる。

武器屋は武器や防具を売買する場所だ。ここでは、必ずしもすべての武器をそろえているわけではない。役に立つ強力な武器や防具はジェルナーのあちこちにあるダンジョンで手に入れることができるのだ。

武器屋



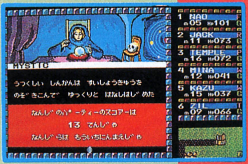
◀言うまでもなく武器を売買している場所。ときどき、珍しいものを売っていることもある

ギルド



◀ここでは、キャラクターの作成やレベルアップ、パーティの編成にかんすることがおこなわれる

予言者



◀ここでは、パーティの力量を知ることができる。どの程度、ゲームが進んでいるかの目安になる

宿屋



◀キャラクターのヒットポイントやマジックポイントを無料で完全に回復することができる

銀行



◀金を出し入れできる。ジェルナーのあらゆる銀行は、提携を結んでいるので、どこでも利用できる

暗い闇に閉ざされた島、ジェルナー

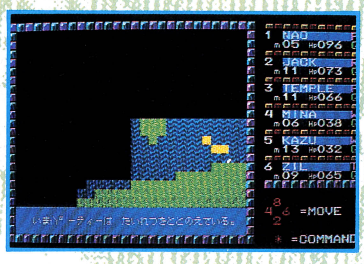
マップが初めからすべて見通せるのはペルナーの町から出たところとその隣、つまり南西の２エリアだけ。のこりのエリアは黒く隠されており、プレイヤーの移動につれて視界がひらけていく。これは、地表だけでなくダンジョンでも同じだ。

地表にしろダンジョンにしろ、敵と遭遇すると言うまでもなくバトルモードになるのだが、この場合、じつにいろいろなコマンドが用意されている。普通のＲＰＧにあるような戦う・逃げるだけでなく、敵に降参をすすめることもできるし、あいさつをしたり、許しをこうこともできるのだ。降参をすすめて、相手が降参すれば、戦わずしてモンスターからお金やアイテムを得ることができるのだ。

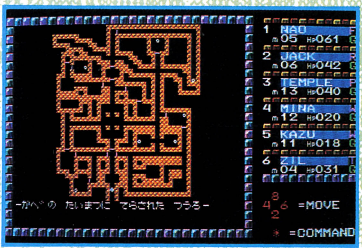
また、このゲームには時間という要素がくわわっている。ジェルナーの島には昼と夜があり、夜にはパーティは寝ていることもある。そんな時に敵の襲撃をうけると、起きているメンバーだけで敵と戦わなければならない。戦闘中にだんだんメンバーが起きてくるのだが、早く起きるかどうかはキャラクターのパラメーターのリスン（要するに敵の音を聞き分ける能力）の数値による。しかし、この時間を知る方法がないので、寝ているかどうかを知ることができない。これはかなりシビアなのだ。



▲これが敵とのバトルモードだ。敵・味方両方の姿を視覚的にとらえることができる

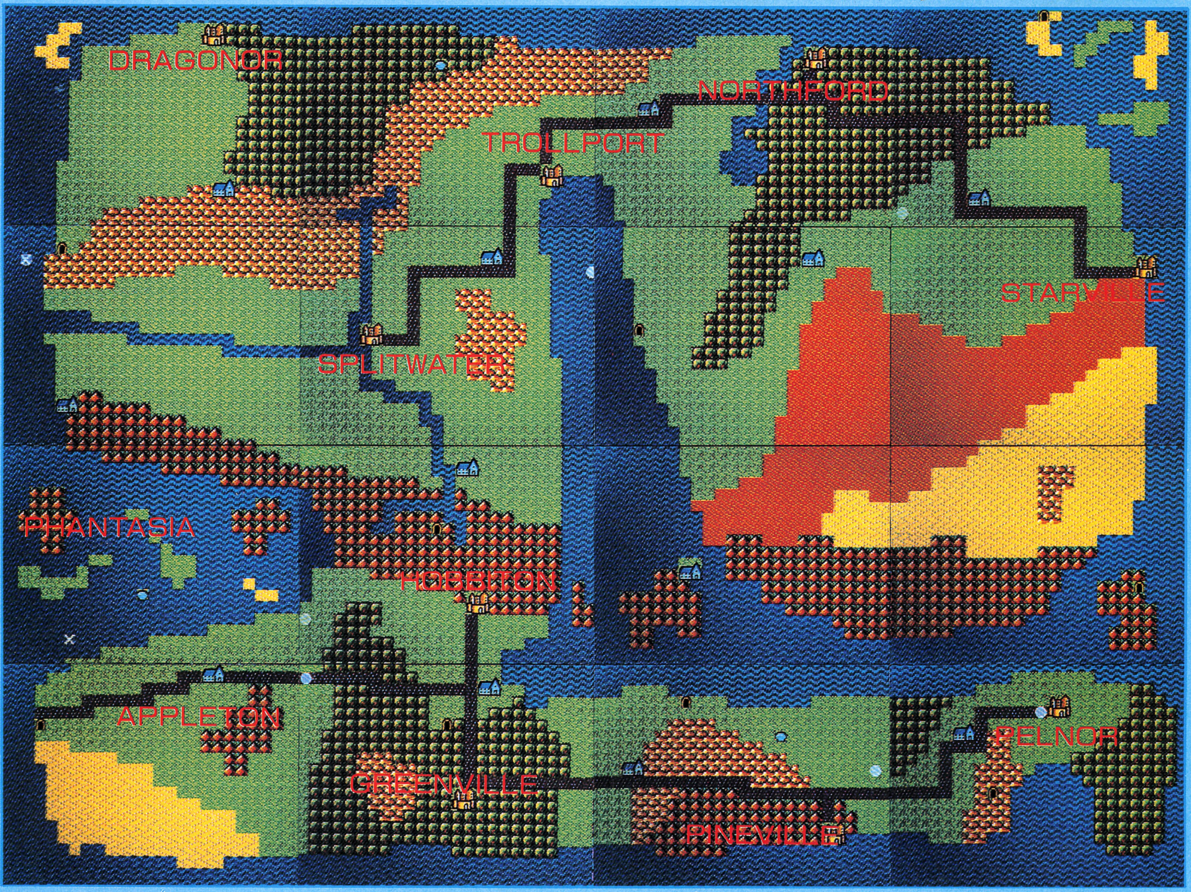


▲踏破する前のジェルナー島の大地のほとんどのエリアは闇に閉ざされている



▲これがダンジョンの内部だ。ひとつのダンジョンは１画面のエリアになっている

これがジェルナー島の全景だ！ MAP



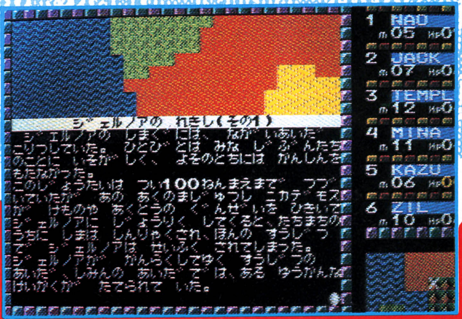
巻物で知ることのできる島の歴史とは

ジェルナーのあちこちにあるダンジョンには、いろいろなトラップや仕掛けが隠されており、なかなか手ごわいのだが、その代わりに強力な武器やアイテムを手に入れることができる。このアイテムのなかでも重要なのは、巻物と宝石、そして、リングと杖だ。

このなかでも重要なアイテムは巻物で、これは全部で20本ある。この巻物には、ジェルナー島の歴史や地理について説明がなされており、これを手に入れて読むことによって、ゲームの舞台である島についての細かいことを知ることができるのだ。

このゲームでは、町のミスティックでパーティの強さを数値として知ることができ、それとともにメッセージが出てくる。このミスティックでは、ある程度以上、レベルがあがると、神と戦うべきだというメッセージを得ることができる。このメッセージを見られるほどレベルがあがったらゲームの終わりは近い。あるダンジョンにいるギリシア神話の神ゼウスと決着をつける時がきたのだ。

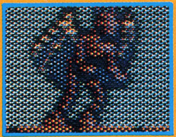
ジェルナーでの健闘を祈る。



▲これが巻物を読んでいるところだ。ジェルナーには、全部で20本の巻物が隠されている

MONSTERS

BARBARIAN



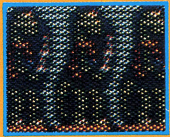
強力な攻撃力を持っている人間型の怪物。

SQUISHY-GUNK



空を飛ぶ怪物。攻撃がヒットしにくい。

LIZARDMAN



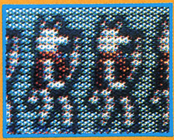
トカゲ男。見かけほど強くはない。

TROLKIN



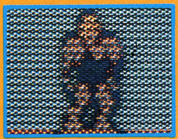
小さな見かけのわりにヒットポイントが高い。

KOBOLD



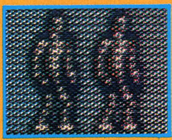
最弱のモンスター。序盤戦のカモ。

GHOUL



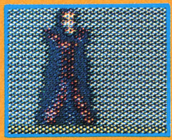
アンデッドモンスター。そう強くない。

WRAITH



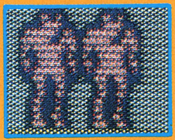
とにかく攻撃がヒットしにくいモンスター。

VANPIRE



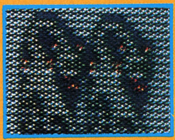
おなじみの吸血鬼。特殊な打撃を使ってくる。

APRENTIE DEVIL



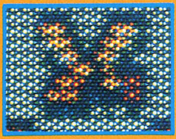
魔界の手先である悪魔。かなりの強敵である。

BANTIR



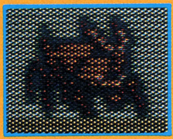
見かけは小さいが強い。要注意だ。

KILLER BEE



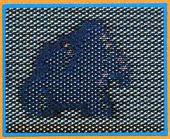
殺人バチ。常に集団で襲いかかってくる。

STING BEETLE



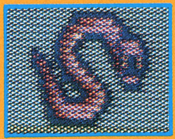
カブトムシの怪物。装甲が厚そうだ。

BULE OOZE



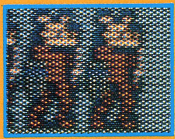
大きな青色のスライム。なかなか強い。

PYTHON



大蛇のモンスター。強敵だ。

ORC



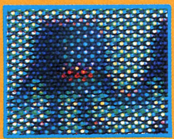
鬼の怪物。見かけほど強くない。

DEATH FLY



巨大なハチの怪物。ヒットポイントが高い。

BABY DRAGON



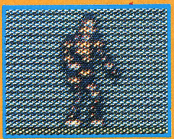
小型のドラゴン。集団で出現する強敵。

TIGER



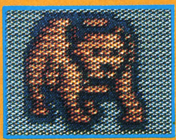
虎。見かけ倒しで、そう強くはない。

WIGHT



貧弱な見かけ通り弱いモンスター。

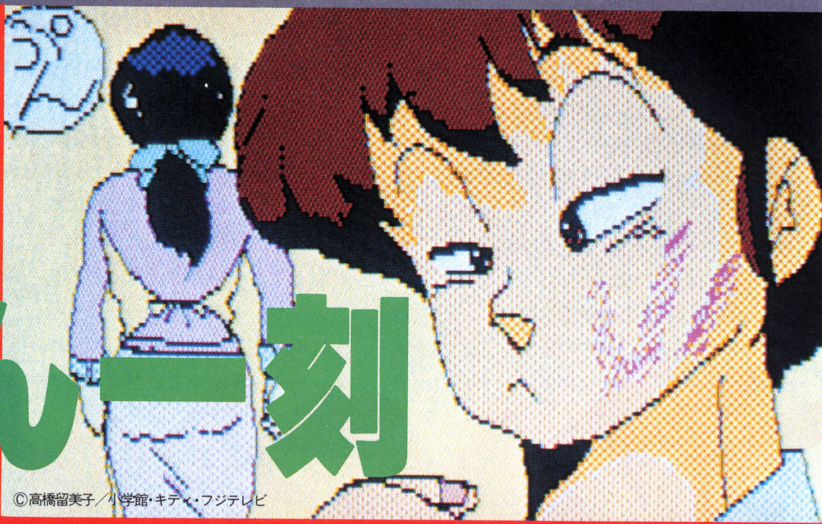
WERE BEAR



人の姿から変身するという熊の怪物。

こら、五代！ しっかりせーよ！ めぞんがゲームになったっちゃ！

めぞん一刻



**いつになったら管理人さんと五代君はムムム！ になるんだろう。
三鷹さんは、本当にあきらめきったんだろうか…。
原作のほうも気になる今日この頃、ついにめぞんがアドベンチャーゲームとして登場！**

ウチ、前にね、ＩＢＭの5550っていうコンピュータの日本語ワードプロセッサで原稿書いてたことがあったのね。で、「五大湖のひとつ…」って打とうとして変換キーをバシッと叩くと、あーら不思議。「浪人生子の…」って出るじゃない。なんだ？ これ、というわけで、も１回バシッ。出るわ出るわ。「片思い子の」「貧乏ヒマ人子の」「うだつがあがらない子の」…。もうわかったでしょ。要するに「ごだい」を変換すると、こういった言葉がぞろぞろぞろ。「ごだい」だけじゃなくって「よつや」だと「変態」、「きょうこ」だと「やきもち焼き」、「いちのせ」だと「宴会」というぐあい。ヒマな人もいたもんだ！

と感心したけど、めぞんってそれだけ根強いファンがいるってことなのよね。



▲これがゲームの画面構成。コマンド選択方式だから操作は簡単。でも中味は、とっても手ごわい。こころしてかかるよーに

かくいうウチも大大だーいファン！ かかさず読んで見てます。だから、ついにめぞんのゲームが出た！ というニュースに飛び上がって喜んだっちゃ。

で、やってみたっちゃ！

う、うれしい。画面見て、思わず頬がニマァー。おなじみの面々がそっくりそのまま登場してて、しかも性格まで生きうつしなんだもん。

たかりにたかりまくる四谷さん。もちろん、五代君の部屋には例の穴もあいてて、押入にも、ちゃあーんとのぞき穴があいている。でも、調子にのってのぞいちゃダメなんだよね。何が見えるか、どうなるかは、お楽しみ。

ゲームの最終目的は、なんだと思う？

管理人さんとの結婚式？ あまいあまい。実をいうとウチも、そう思ったっちゃ。だけど「ある写真」を見つけ出すこと、なんだって。写真と聞いただけで、あのエピソードを思いだした人、通でんなァ。でも、本当にそうかな？ ウチもまだ知らないんだけど。それにしても、アンチョクに結婚式なんかにもってかないところがいいでしょ。

ゲームはコマンド選択方式で進行するし、当然、処理スピードも速い。こいつは、すぐ解けちゃうなってタカをくくってたら。どっこい！ 手ごわい。なにせ、登場人物がほれ、あのとおりでしょ。管理人さんに会いにいこうと思うと四谷さんに朱美さんに一ノ瀬さんに…とジャマが入る。ラーメンをあげたりお酒をあげたりして、やっと手なずけたと思ったら、今度は管理人さんが、なぜかごきげんナナメだったりして。

ちょっぴりHow To Winだっちゃ！

さぁーて、なーんとなくフンイキわかってきたァ？ そう。このゲームのいっちゃん重要なポイントは、登場人物の「ごきげん度」にあるのです。「はなす」というコマンドがあるんだけど、この「ごきげん度」が低いとぜーんぜん相手にしてもらえない。反対に高いと、ありがたーい情報を教えてくれたりする。だから、スーパーに行ってはラーメンやら花束やらを買いこみ、せっせと、みつがなきゃいけないわけ。あー、なさけない。こんなところも五代してるっちゃ。五代してるといえば、例のクセ。「響子さん、ぼくはもう行かなきゃ」「五代さん！ あなたが行くのなら、わたしも行きます」「いや、男のわがままで、あなたを不幸にはできない」「なにを言うの！」「響子さん」「いや、響子と呼んで！」「響子！」「五代さぁん！」長くなりました。そうです。五代君の妄想シーンもあるんです。

そのうえ、かくれキャラもあるっていうのだから、やんなっちゃう。めぞんでのかくれキャラといったら、あの人しかいない！ 知る人ぞ知る…あの方です。

にしても、むずかしいっちゃ。どうやっても一ノ瀬のおばさんが管理人さんの部屋から出て行ってくれない。もうちょい進んだら、また報告するから、みんなもがんばるっちゃ！

めぞんワールドの住人たち





五代くんと響子さん
そういえばこんなこともあったっけ。妄想の中だけのふたり一緒の五代君と響子さん。現実でこんなシーンが見れるのはいつの日か……。



四谷さん
のぞきをしている四谷さん。何を見ているのかな？　懐中電燈、はしごなどのアイテムをくれる。



一ノ瀬のおばさん
おばさん、お願いだから、あっち行って。響子さんとふたりきりにしてよ！



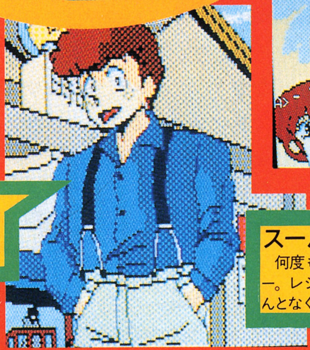
茶々丸のマスター
茶々丸のマスターや酒屋さんからはお酒を手に入れる。これでおばさんを……。



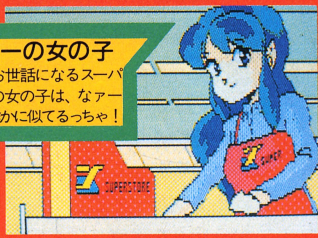
七尾家
こずえちゃんに手をだすと……。響子さんひとすじでいきましょう。



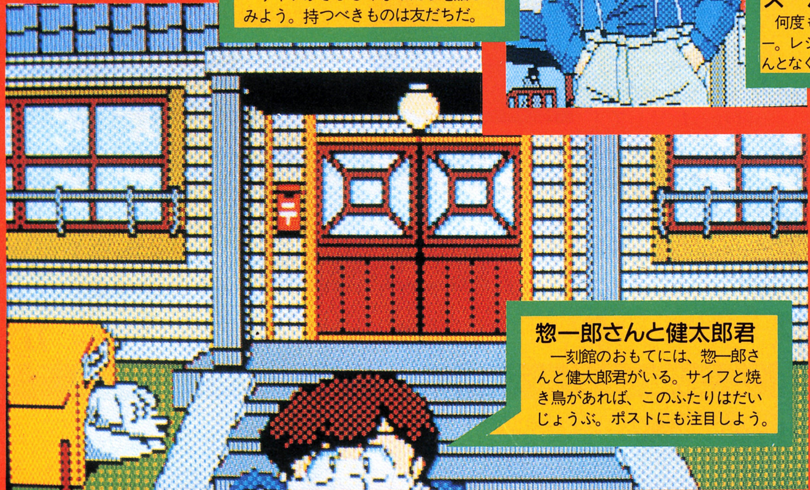
朱美さん
いつにもまして、アラレもない朱美さん。これを見ると目がつぶれますって？



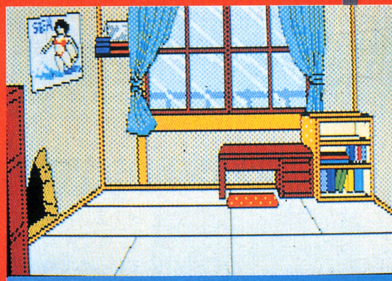
友人の坂本
サイフがさびしくなったら電話してみよう。持つべきものは友だちだ。



スーパーの女の子
何度もお世話になるスーパー。レジの女の子は、なァーんとなく誰かに似てるっちゃ！



惣一郎さんと健太郎君
一刻館のおもてには、惣一郎さんと健太郎君がいる。サイフと焼き鳥があれば、このふたりはだいじょうぶ。ポストにも注目しよう。



▲五代君の部屋。ここからすべては始まるのだ。それではスタート

ガルフォース

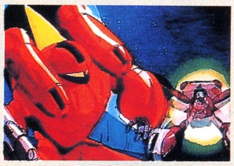
GALL FORCE ETERNAL STORY

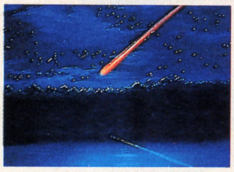
発売直前レポート



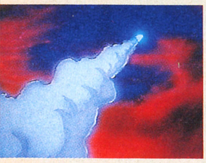
いよいよアドベンチャーゲームを皮切りに、セッション61がつくる『ガルフォース』が、この世に出ようとしている。今回はこの発売を直前に、制作スタッフに話を聞き、そして最新の情報をおとどけしよう。

セッション61がつくる『ガルフォース』はゲームソフトの"新個体"!?

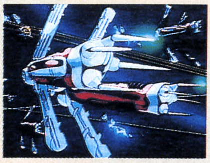




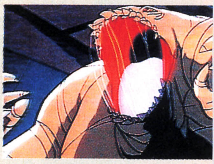
宇宙を二分する２大勢力、単一形態のソルノイドと不定形態のパラノイド。種を違える両者は互いに憎みあい、絶え間無い戦いを続けていた。その結果、相手の存在を全否定してしまえる絶対兵器の開発にいたり、いよいよ両者とも宇宙から消え去ってしまう終焉戦争を向かえようとしていた。しかし、両者の兵士達、もちろんガルフォースの７人も、ただ敵との戦いに勝つことのみが明日への道と信じて戦っていた……。ところが両者の上層部は、この終焉戦争のあとにも自分達の種を残したい、そのために互いの種族を融合した"新個体"をつくりだし、自分達の意志をこの世に存続させようと考えていた——と、ガルフォースのストーリーを見直してみると、ふと、セッション61自体の『ガルフォース』の制作現場とが二重写しで見えてきたのだ。



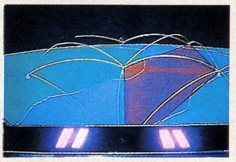
セッション61とは、すでに知っているように、クリスタルソフト、シンキングラビット、ハミングバード、マイクロキャビン、システムソフト、ＢＰＳ、システムサコム、ボーステックの８社が企画員レベルで結集した組識なのだ。そして彼らが手がけ、世に送り出そうとしているのが、『ガルフォース』。となると、ふだんは互いにゲームソフトで競い合ってるスタッフが、融合計画を立て、そして各社の特徴を織りこんだ新しいソフト、そうまさに"新個体"を制作し、世に出そうとしているのではないかな？—なんて、あまりにもコジツケっぽかったりして！



まあ、ともかくこの"新個体"に期待しているのは、私だけではないだろう。ということで、今回は制作の最新情報にくわえ、各スタッフの話も聞いてきたので紹介しよう。

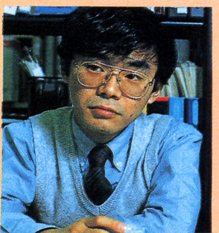


東京はもちろん、大阪、四日市とまわり、スタッフたちの話を聞いていると、今回のこのセッション61の企画にたいし、「とにかく刺激をうけました」という声が圧倒的だった。自社内だけでは得ることのできない、他社のスタッフの意見が新鮮にうつり、それにより自分の中にもつ資質が化学反応を起こしたということだろう。しかし、１社内だけでやるときでも、連携プレーは困難であるわけだから、当然８社が集まってするのは……と、やはりこれは予想どおり、「コミュニケーション、そして仕事の分担が決してスムーズにはいきませんね」という答が何人かからもどってきた。しかし、彼らの顔からは、その障害を乗り越えますよ！といった自信を垣間見ることができたのは、私の思いすごしだろうか？　ともかく、化学反応＝融合の結果である新個体に期待したい。



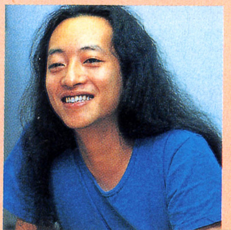
制作スタッフか

加藤雅史★マイクロキャビン



良い悪いはべつにして、ビデオとは違っているので待ってて下さい。ビデオを見ていなくても楽しめますよ。

西沢基夫★ボーステック



今まで出来なかったことをたくさん試したので楽しかった。今までのゲームとはまったく違っていますよ。

今西寛★ハミングバード

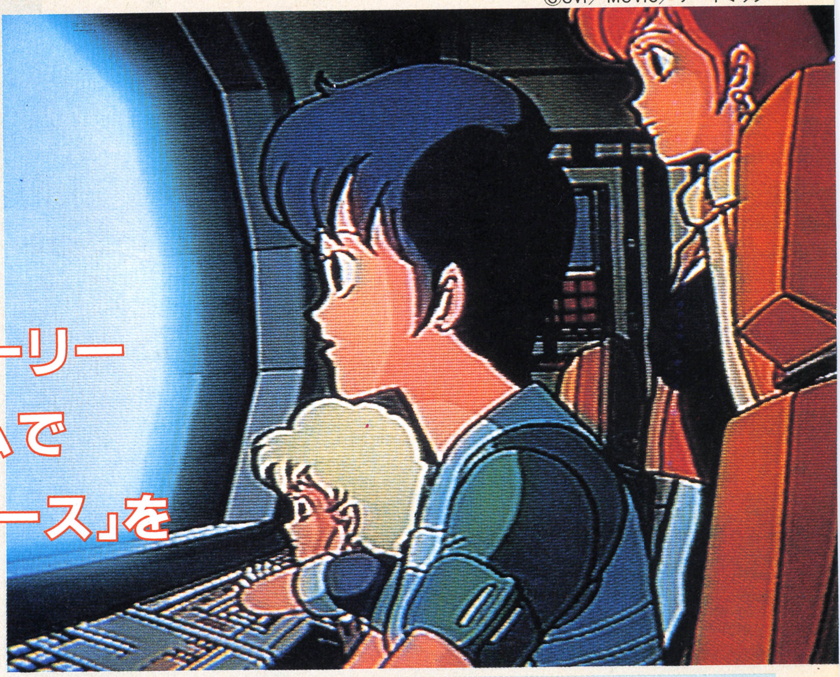


アドベンチャー、ロールプレイング、アクションのうち、一度はどれかやって欲しいね。楽しみにして下さい。

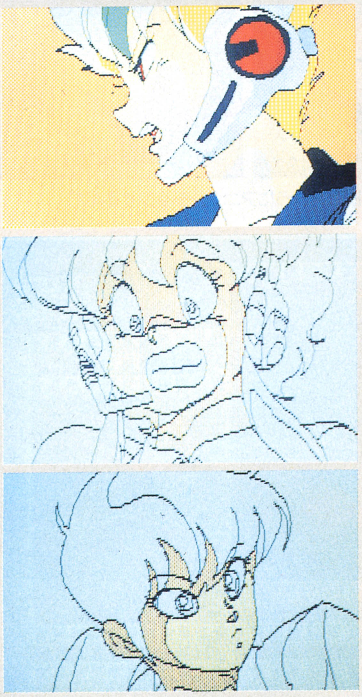
AVG

1月下旬発売予定

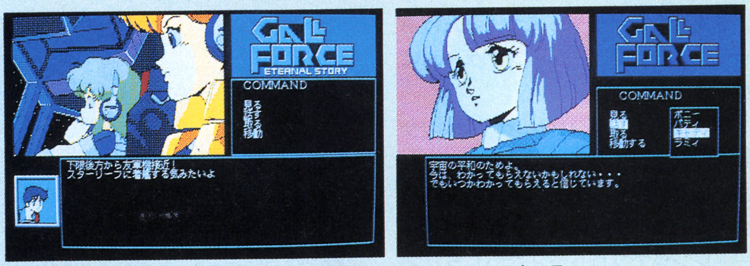
ビデオにはない 画面、そしてストーリー キミはこのゲームで 新たな「ガルフォース」を 体験する



キャラクターの個性がどう料理されるかな？



▲上と下がルフィー、真ん中がラミィの開発中の画面だ！



▲これがAVGの画面のフォーマット。左は話し手の顔がでているところ

トップをきって発売されるアドベンチャーゲームの売りは、なんといってもメイン画面の絵であろう。ゲームは約80シーンあり、絵は100枚ぐらい使用しているわけだが、なんとその半分近い絵がこのゲームのために新たに書き下したものなのだ。しかも、ビデオでキャラクターデザインを担当した園田健一、そしてメカニックデザインを担当した柿沼秀樹（原作者でもある）が作画しているというから驚き。ビデオでは見れなかった「ガルフォース」が、このゲームで見れるなんて、うれしくなりますよね。

また、絵だけではなく、ストーリーもビデオには入りきれなかった部分が、ゲームで楽しめるそうだ。シナリオをつくるときに、ビデオの制作スタッフにも話を聞き、そして小説（ビデオの脚本家、富田祐弘が書いた本で、角川文庫だよ）を読みこみんだうえで作ったというから、スゴイ！　ゲーム上でこぼれた話は、マニュアルでもフォローするそうだから、期待しようぜ！

シナリオはいちおう、小説での第4章のところからスタートするそうだ。だからゲームのヒントは小説を続んで……？　また、ゲームは絵には情報が入ってなく、会話、セリフに情報が入っていて、それを続んでゲームを解いていくことになり、マップをつくる必要はないらしい。

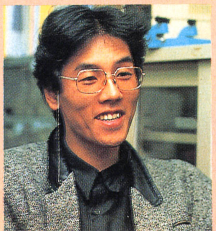
らのメッセージ

高橋一也★BPS



いろいろ苦労があって、タイヘンですが、とにかく新しい試みがいっぱいつまっているので、お楽しみに！

石井達也★システムサコム

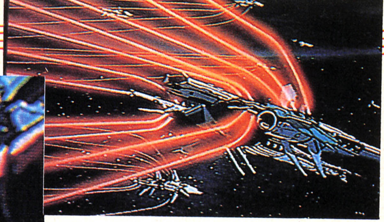


各社の横のつながりが出来て、ホントに良かった。レベルはちゃんとキープして、新しい試みをしているので、お楽しみに。

大野正治★シンキングラビット



初めて担当する部分もあって、苦労してますが、とにかく7人のキャラクターを大事に、売りとなるように制作しています。

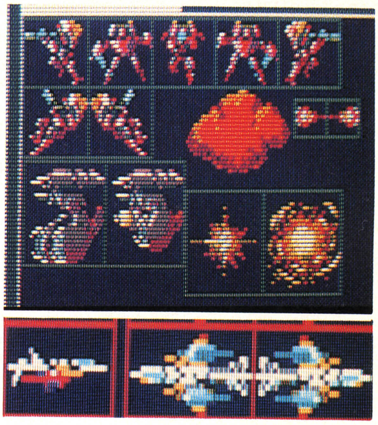




Action

2月中旬発売予定

ロング、ミドル、ショートの3レンジ構成で臨場感タップリ!!



▲ストラグル・スーツをはじめ、キャラクターのデザイン（全て開発中のもの）

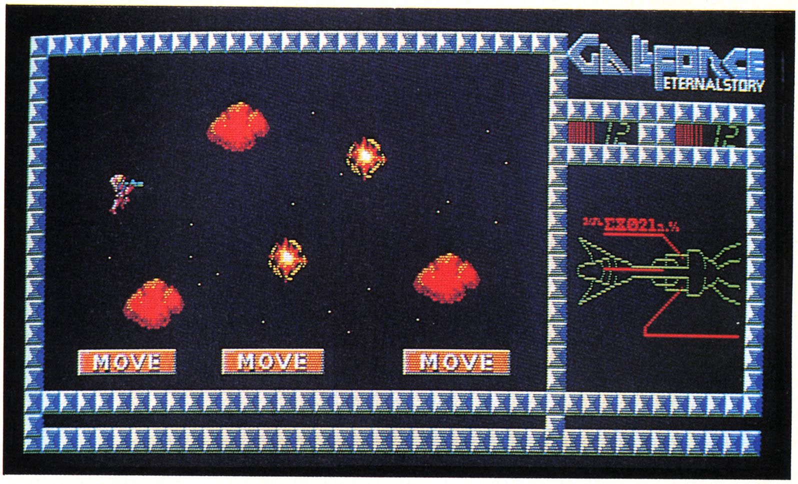
さすが8社が集まってつくるだけあって、すごいシューティングゲームになりそうだ。

構成は、まずロングレンジで敵の全船団と闘い、そして次にその内の1船団、5機の敵戦闘機を相手に情況判断するミドルレンジに移り、最後にショートレンジでブロンディないしラビィの乗る戦闘機で敵と闘う、といった三段階になっているのだ。闘いはショートとロングで、攻撃方法はレーザーと光子弾。ショートではスクロールする画面上で、マイキャラを上下左右に動かし、サブ画面のレーダーを見ながら攻撃するのだ。また、ミドルレンジは頭を使う(おおげさかな？)　場面で、要するにサブ画面で敵機を分析し、同時に味方の戦闘状況を見て、どこにブロンディないしラビィを派遣するかを決めるのだ。

キミは、Gキャンセラー修復までの限られた時間(カウンター表示される)に敵を撃滅できるか、またスター・リーフに戻れるか？　これがゲームの目的だ。



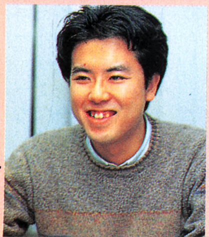
▲パティが通信を送ってきた！　他の艦隊が危ない！　上のようにアニメーションするんだ



▲これは前々号にも掲載した、画面のフォーマット。これがショートレンジの場面だ

MESSAGE F

小野寺修★ボーステック



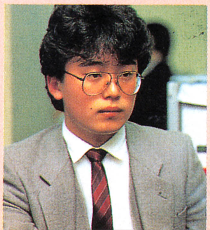
MSX、ファミコンで出ているガルフォースとは、ぜんぜん違いますよ。ですから、ぜひ一度は遊んで下さいよ。

藤岡千尋★クリスタルソフト



全部のゲームを買って、遊びくらべて欲しいな。1つのタイトルで、機種別をふくめて、十何本もでるのは初めてですよ。

高崎一征★システムサコム

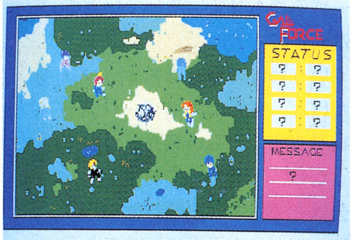


所属する会社のカラーにとらわれることなく、各自の発想でつくったと思うんですよ。ですから新鮮な感じを受けるはず。

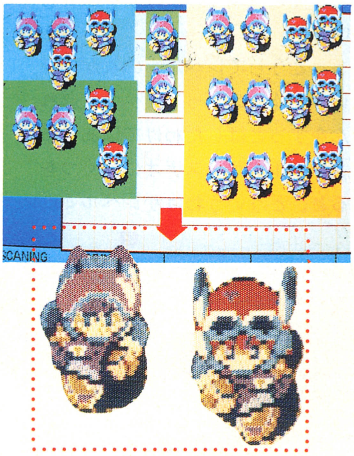


RＰＧについては、前々号、前号でも紹介したが、また新しい情報がはいった。まずは右下の写真を見てくれ。画面全体の大きさから、いかにでかいキャラクターかが分かるだろ。ＲＰＧでこんなに大きいキャラクターって、今までなかったよね。ということは、敵キャラも……。ところで、敵はパラノイドの派遣したメカであったり、土着の生物であったりするという。そして敵もそれぞれ目的をもって行動しているので、それに応じた対応をしなければならない。ある敵は攻撃してこないものもいるというのだから。

また、前号、途中で地殻変動を起こしてマップが変わることは報告したよね。ところが、そのマップの構造自体に、もともと新しい試みがなされていて、立体構造(？)になっているというから、とにかくマッピングはちょっと苦労しそうだね。最後に、キミはラビィとなって他の６人と付き合っていくのだから、前もって他のキャラの性格を調べておけば、ゲームをすんなり進めることができたりして…アマイカ！



▲まだまだ開発中の画面だが、このようなフォーマットになりそう。この地上に下の写真のキャラクターが動くわけだ

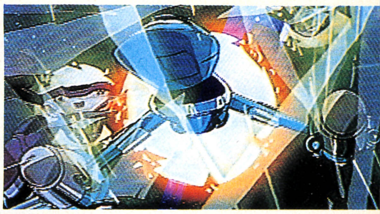


▲48×40ドットのデカキャラだ。右がラビィで、左はラミィ。感じがでてるね

ゲームのストーリー上の設定

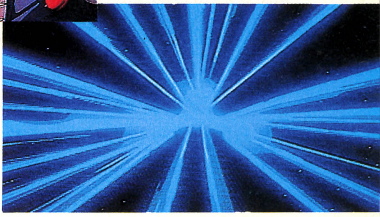
AVGとACTIONはGキャンセラーが故障したところから始まり、前者はエンディング、そして後者はGキャンセラー修復まで。RPGはカオスに着いたところから、エンディングまで。これがゲーム設定だ。

AVG
ACTION



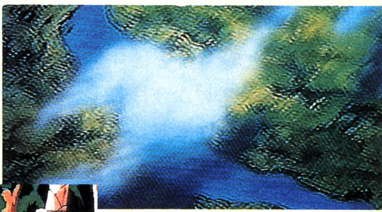


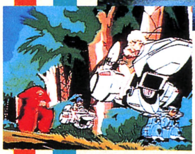
カオスを守るべく、ソルノイドの戦艦が大結集していた。そこに突如として現われたパラノイド軍は、光子弾で総攻撃を開始した……。



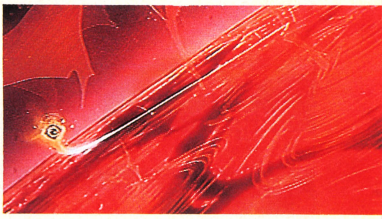
この戦況をぬけ、カオスへ向かうことを決断した7人。しかし、Gキャンセラーに故障が発生した。これをなんとか修復し、光速航行でカオスへ向かったのだが…。

RPG





傷つきながらも衛星カオスに着陸した主人公たち。しかし、パティに宿る新個体をめぐって、両軍の魔の手は間近かに迫ってくる…。



生長する新個体。そこに無限の可能性があるとしたら、なおさら渡すことはできない——新個体とラミィは、死の星となろうとしているカオスをあとに脱出……

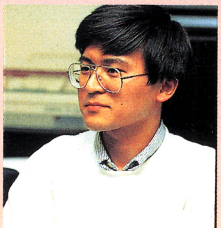
ROM STAFF

道慶一夫★グリスタルソフト



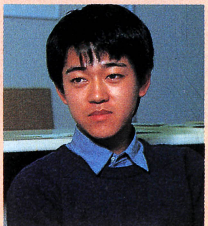
私が担当しているゲームは、あまり私自身好きでないタイプのもの。しかし、それだけイヤなところを直していますよ。

児島正哲★システムソフト

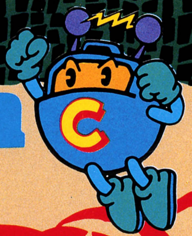


他社との横のつながりができて、良かったと思います。ゲームはしばらくお待ち下さい。待たせただけのものを出します。

鎌田公夫★マイクロキャビン

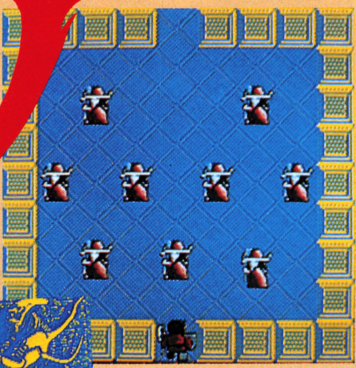


私は途中からこの企画に参加していますので、ただ「とにかく、皆さん買って下さい」とだけ言いいたい。



How TO Win ザナドゥ XANADU シナリオⅡ

おひさしぶりね♡ 第2回



建物の中にいるMargeはビッグモンスターより怖いと思う

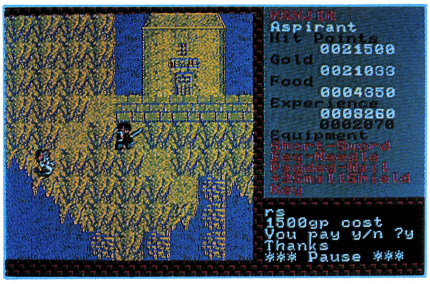


塔にはいってほんのすぐのところにいるんでびっくり!!



GuinはKrakenよりもっと強い！　ガンバろうね♡

どーしていきなりレベル4なの!?



じつはこの通路見つけたのは、モンスターのおかげです

先月号はお休みしちゃってごめんなさい！　特別付録にかまけていたあいだに How To Win は遅れるわ、「そふとくりーむ新聞」にはザナドゥ情報をすっぱ抜かれるわ、ケーコはただいまあせってます。

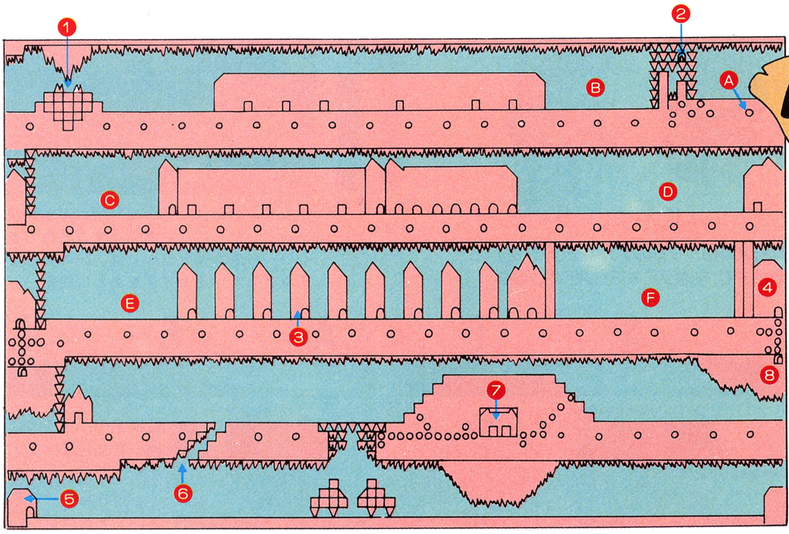
よおし、今月は先月号のぶんまでがんばるゾォ！　とはりきってたのに、どういうわけか今月も４ページなのだ。ちょっとぉ、どおしてもっとザナドゥのページ増やしてくんないの。今月号には、先月に続いて特別付録第２弾、モンスター・マニュアルまでついて、読者のザナドゥ・フィーバーはいまや最高潮なんだろうぉ！　読者からの情報もヤマほど来てて、今月から読者コーナー作るつもりでいるっていうのに、ほんとにもぉ！

そういうわけで今月はちょっぴり窮屈(きゅうくつ)だけど、来月は大増ページ、一挙にレベル３つぐらい紹介をねらっちゃうから、期待しててね。

予告はさておき、本題にはいろう。今月は、まずおさらいの意味で前回未公開のレベル１のマップ解説と、さらに新しくレベル４のようすを紹介しちゃいます。

えっ、どうしてレベル１の次がいきなりレベル４なのかって。べつに遅れたぶんをすっとばしたわけではありません。レベル１からスナオに洞くつをくぐると、どういうわけかレベル４に出ちゃうんだな。

しかも、それじゃあってわけで無理にレベル２に行ったりすると、これがじつはレベル４より手強いモンスターばかりなの。ようするにレベル４は、ほんとにスナオにレベル１の次のレベル、実質上のレベル２だと考えるのが正解なのでした。



LEVEL 1

レベル１については12月号でもお話したけど、おさらいのつもりでマップを解説しちゃいまーす♡

①いっきなり最初に出る場所がこれだもんね。アイテム使わない限りダメージを受けます。

②レベル４への洞くつ。スナオにはいって正解。

③わりと中が広いんだなぁ、と思っていると別のエリアにある⑤の建物につながってたのら。

④お部屋の数がいちばん多いのがこの建物。奥に Marivoux がいます。キャー、怖い♡

⑤レベル２の洞くつをはいるとこの建物の前に出てくるのれす。中に White Dragon がいるよ

⑥こんなとこに通路があったのね。Wブーツを使うか、それともはしごでもかけるかな？

⑦これが噂の隠れショップ。ヴォーパルウェポンだの＋７Ｌシールドなんか売ってるのォ！

⑧レベル２への洞くつ。苦労したわりには実りがないというか、弱い人ははいっちゃダメよ。

Ⓐ～Ⓕワープポイントは人面岩の上にある。

そう考えたら、もう怖くないでしょ。ガンガンモンスターと戦ってください。ちょっと手強いヤツ（Boggl とか）もいるけど、弱いから順に倒していけばだいじょうぶ。ケーコは全部やっつけることができたよ。

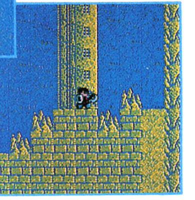
気をつけなくちゃいけないのはカルマキャラの Marge と、ポイズンの魔法を投げつけてくる Bufler 。Marge ってやつは、こっちが手を出せないと思ってたちまちキャーキャーとまわりに集まってくるあたり、まさしく女の子です。建物の中で会うと、ほんと困っちゃうんだよね。Marge 対策のためにアワーグラスかなんかを１つもっていくべきだと思います。

でも Marge にも役にたつところがあるって知ってた？　新品のヨロイを身につけて Marge と戦闘モードにはいるの。でもこっちが攻撃するためじゃなくてひたすらMargeに攻撃をしてもらうためなのだ。１匹殺して敵に背中を向けましょう。Marge は攻撃力０のくせにひたすら一生懸命攻撃してきます。サウンドＯＦＦにして待つこと数分、こうして、まったくダメージを受けることなくヨロイの経験値がフルになるのれす。これは便利！　ぜひ試そう。

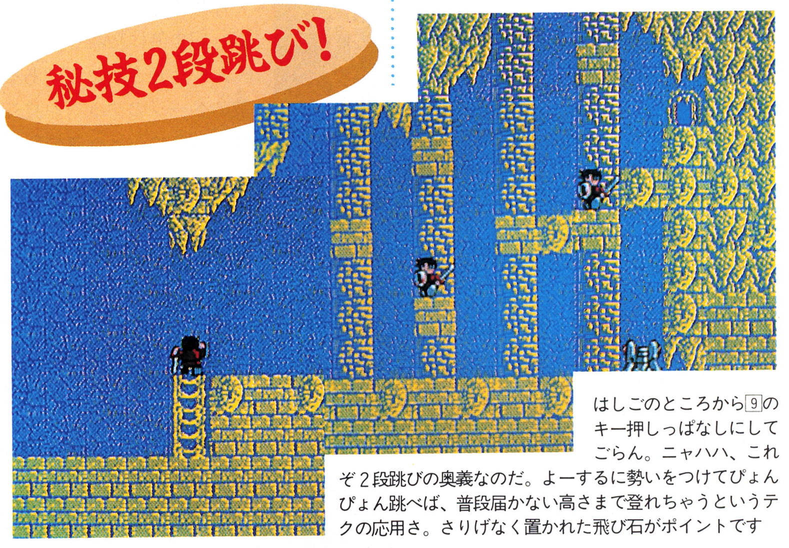
レベル４のモンスターが制覇できると、その後の戦闘がズイブン楽に感じられます。建物を通って、レベル３とレベル５へ行く洞くつのあるエリアに出たら、ためらわず先に進んでね。

おっと、こっから先はまた来月♡
後半２ページは、読者からのとびきりの情報がキミを待ってるよーっ！


◀飛びおりながら塔にはいるのは、なかなかむずかしい。でも、根性でカバーするもんね


▶このエリアにはいらなくちゃ、先へは進めないのだ。逆さツララには、注意してね

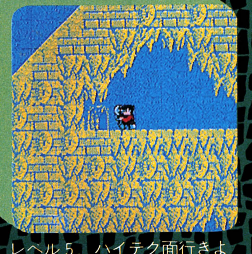
秘技2段跳び！

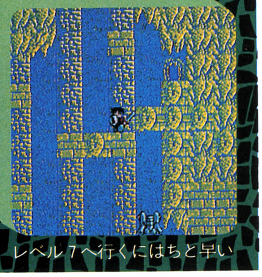

はしごのところから⑨のキー押しっぱなしにしてごらん。ニャハハ、これぞ２段跳びの奥義なのだ。よーするに勢いをつけてぴょんぴょん跳べば、普段届かない高さまで登れちゃうというテクの応用さ。さりげなく置かれた飛び石がポイントです

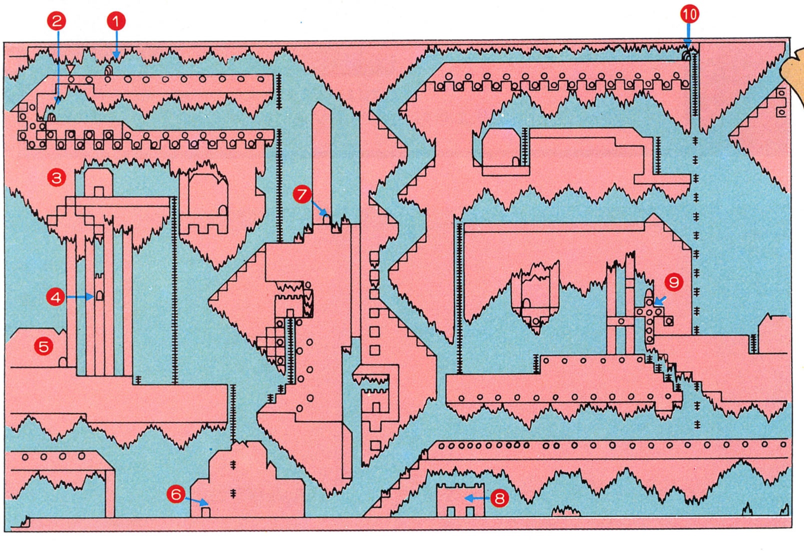
レベル4の洞くつ


レベル１、商店街があったね


レベル３、行商面行きてーす


レベル５、ハイテク面行きよ


レベル７へ行くにはちと早い



LEVEL4

ちっちゃくてごめん！
レベル４はなかなか造りが凝ってて歩きまわるのが楽しいよぉ♡

①レベル３には、なにかいいものありそうよ。
②レベル５では２段跳びのテクが絶対必要！
③一見壁のように見えるけど、ちゃんと通れます。④の塔への通路になっていたりします。
④こういう見つけにくいとこにある塔がじつはいちばん広くて手強い。デカキャラもウジャ！
⑤この中のモンスターが倒せれば、レベル３とレベル５へ行くことができまーす！
⑥レベル１よりぐんといい武器やヨロイが手にはいります。まぁ、分相応の装備だよね。
⑦⑤の建物とつながっていて、この通路を使って行き来をする一応独立したエリアなのだ。
⑧逆さツララをよいしょと跳び越えるのがめんどいけど魔法屋さんは貴重なのれーす。
⑨レベル７へ行く人は上の㊙テクを参考して。
⑩レベル１への洞くつ。知ってるよね♡

ザナドゥ XANADU シナリオII

「ザナドゥお助け係」改め、「ザナドゥHELP BOX」改め

KEIKO組（ケーコぐみ）

（うっきゃー、なんという名前（タイトル）なんだ。わたしははずかしいゾ！）

とにかく「ザナドゥ HELP BOX」は読者からの反響多大につき、「KEIKO組」としてページを頂（いただ）くことになりました。みんなから送られたすっごい情報、ケーコが見るだけじゃもったいないもん、読者みーんなにご披露（ひろう）しちゃいます。

ちなみにこのページにのった情報提供者はですねぇ、そのままコンプティーク情報部員として登録されちゃうのだ（すごいでしょー）。もちろん「ＫＥＩＫＯ組」の組員（？）としてもあつかわせていただきます。

とりあえず、今月は組員全部にザナドゥグッズをプレゼント。プレゼントは毎月ちがうものにしたいと思ってます。そのほかもっと特典つけたいね。

ところで今回「そふとくりーむ」とダブった情報があるけど、これからはこちらに送られた情報を優先したいと思います。浮気しちゃだめだよ！

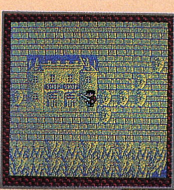
レベル☆ シルバーローズとマトック ▶岐阜県・豊田健史

前作とちがって、マトックは人面岩のところしか掘れなくなっちゃいました。しかし、シルバーローズを使えば、坂の途中だろうと、どんな壁があるとこだろうと、好きな場所に人面岩を出せるのだ。これなら思いどおりに掘れるゾ。

レベル1 隠れショップの秘密 ▼東京都・吉岡義広

ぬぁんとレベル１にすっごい店が隠されてます。この情報たくさんの人から寄せられたけど、第一報告者に敬意を表して吉岡くんが代表さ。どこにあるかは前のページのマップを見てね。

さて、このショップの利用法だが、必ずトレーニングラウンドでアイテムを買っておくこと。Dリング（デーモンズ）をここで売ると資金がかせげる。お店にたどり着くにはマントルを使えばてっとりばやいが、また来ようと思う人はマトックやラダーで通路を作ればいいね。



◀壁の中に埋まってるなんてちょっと気がつかない。アイテム使うっきゃないゾ



▶わぁ！　武器にヨロイに盾、ほとんど最強クラスじゃないか！

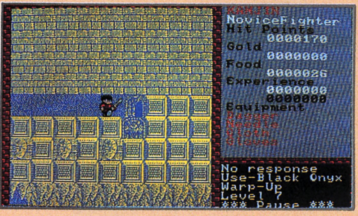


◀ここでエリクサーやDリングを売れば、隣りのお店で買い物できそうだね

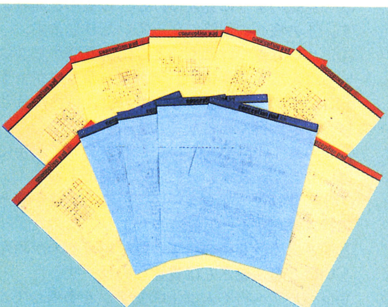
レベル？ 竜の洞くつ ▼群馬県・匿名希望の伸ちゃん

写真を見てピンときた人も多いでしょう。こいつの正体はなんなの？　という質問がたくさん届いてます。フッフッフッ、答えは、おおかたの人が予想しているとおりだよ。じつはこれこそレベル11へ至る洞くつなのだ。ドラスレもバトルスーツもクラウンもそろってるのに、カルマだって０なのにどうしてはいれないの？　とみんな一度はここで悩むことになってます。

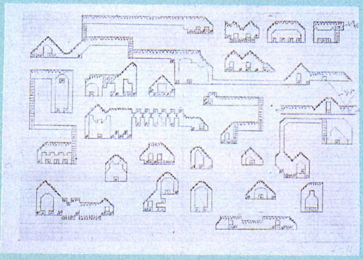
どうすればレベル11へ行けるかっていう情報は伸ちゃん以下ケーコの手元に届いているけど、それを教えちゃつまらない。だからヒントだけね。Basilisk のメッセージがだいじです。えっ、英語が読めない！　そういう人は神様におすがりするしかないんじゃないの？



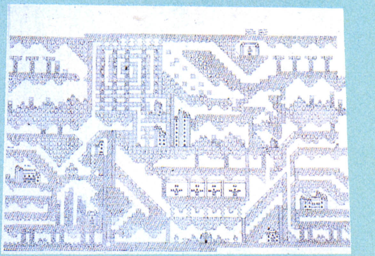
これはいったいなんなのだぁ、見たこともない扉があるゾォ。これがザナII究極の謎なのだ！



◀アイテムを絵にしたマップがステキ　センスはピカイチ（東京都・久保田純也）



▲先月号でも紹介した、全マップを送ってくれたケーコの恩人（福岡県・前之園クン）

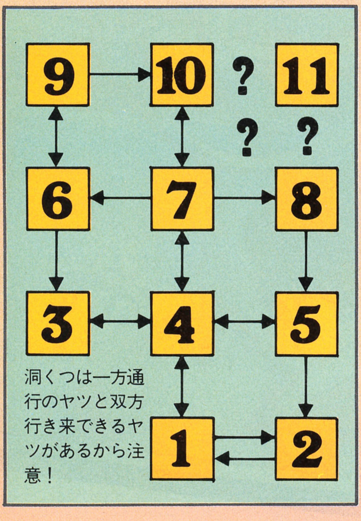


▲壁の模様まで忠実に再現した手描きマップ。キミはもうビョーキだ（千葉県・横山成亮）

レベル☆

レベル相関図だぞっと！

▼福岡県・杉山太郎



これはかしこい！　ケーコ思わずカンシンしちゃう。レベルのつながり具合いを図にして送ってくれた人はほかにもいるけど、この図がいちばんわかりやすい。きっとファルコムの人たち自身、こんな図を描いて、レベルのつながりかたを決めたんだろうね。こういうすばらしい表現力を発揮した情報も優遇しまっす（そういえば、マニュアルのショップガイドからケリーの店を捜しだした人もいたっけ）。

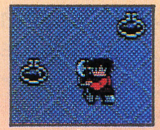
レベル☆

カルマキャラとポーション

▶滋賀県・野木弘和

１月号の裏マニュアルでも指摘したとおり、10月号のモンスターリストにのっていたカルマキャラはほとんどウソ。迷惑しちゃった人たちはほんとにゴメンネ。

ほんとのカルマキャラは３種類。それも最初は平気だったのに４回目に出会ったヤツだけつくとかいうフェイントあり。カルマを下げるポーションはグラフィックで見分けがつくそうです！



うーん、どっちがよいポイズンなのであろうか？？？

レベル０

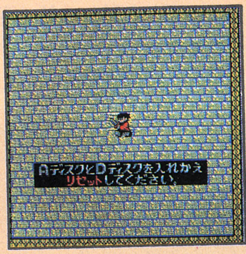
文字モンスター

▼新潟県・石沢雅巳

この情報も、提供者たくさんいました。12月号でも紹介したよね。文字のところが4つのモンスターの集合体になっていて、めちゃくちゃ強いのだ。でも、みんなの執念はすごいというか倒しちゃったぜ、という報告があいついでます。

さらにここ以外にも文字モンスターがいるよとか、ヴォーパルウェポンをもった透明なモンスターまでいるゾというお便りもあります。

モンスターがいて、お宝が取れる、食料も減る、場所さえ気をつければセーブできるという事実から、ケーコはここをレベル０と認定すべきだと思うゾ。



「ディスクAを……」の部分がじつはモンスターなのであった

レベル☆

強力装備はいったいどこにあるのか

▶岐阜県・豊田健史

＋７ラージシールドはケリーの店で売ってたけど、バトルスーツやドラゴンスレイヤーはどこにあるんでしょう。クラウンなんかも意外と見つからなくて困ってる人が多いのだ。塔の中をちゃんと捜した？　甘い甘い、そういうものは隠れた部屋で、ビッグ・モンスターが守ってるものなのさ。

WANTED!

今月のせたのはまだほんの一部だよ。ボクの情報がのってないぞ、という人は来月に期待してみてね。もちろん新しい情報もまだまだ募集しています。このコーナーへの意見、感想も送ってね♡　こんな特集やろうよーとかいうアイデア、大歓迎です。

さて、今月はひとつ懸賞をかけたいと思う。１月号でもふれたレベル０にいる４匹の透明モンスター、どこにいるのか所在をつきとめておくれ。全部見つけたら特ダネ大賞!! ㊎にかけあってご希望のソフトの１本くらいはせしめてあげる♡　これまた早い者勝ちだよ（消印で判定します）！　ふるってご応募くださいな。待ってまーす♪

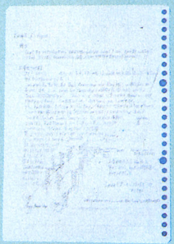
あて先　〒160　東京都新宿区四谷1-8-14四谷一丁目ビル６Ｆ
コンプティーク・ＫＥＩＫＯ組

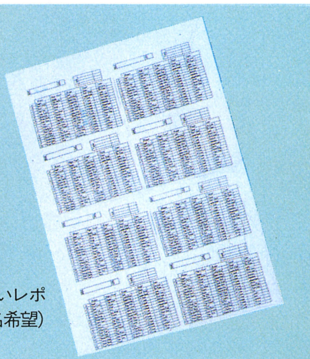


▲ただのマップじゃなく、ポイントを要領よくまとめているのがGOOD（栃木県・寺内誠）



▲終了ディスクを送っても認定証はでないヨ（群馬県・須永克彦）





▲▶図解入りのメチャ細いレポートです（鹿児島県・匿名希望）

How TO Win

第3回

ロマンシア国を越えたフレディ王子の今回の冒険は？



ロマンシア国で、いろいろな人を助けて、カルマを増やし、アイテムを手に入れたファン＝フレディ王子。はてさて今月の冒険やいかに？

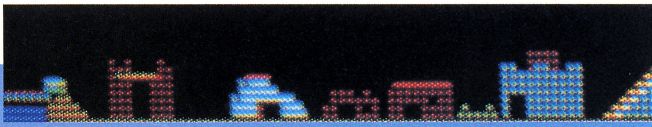
なんて始まっちゃった今回の「ロマンシア」HowTo Winだけど、じつは前回、ロマンシア国のはずれにいた雲に乗った仙人に話しかけて死んじゃったんだ。そこで、今回はそこからの続きをやることにしようね。

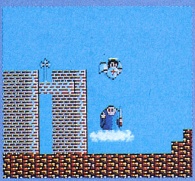
前回、うかつにも雲に乗った仙人に話しかけて失敗しちゃったボクは、今回はしっかりと事前の調査をしておいたんだもんね。調査の結果、前回はアイテムがたりなかったことが判明。そこで、今度は必要なアイテムを取りそろえて仙人に話しかけたんだ。でも死んじゃった。とはいってもゲームオーバーじゃなくて、ボクは天使になったのだ。

天上界にはボクとそっくりの姿の天使たちがたくさん飛んでいたっけ。天上界のはじっこには建物があるんだ。中には仙人たちが何人もいて、ボクのカルマの数によって、いろんなアイテムをくれたんだよ。でも最初はランプだけ。それからカルマの数ぶんのマジックポイントをくれたんだ。

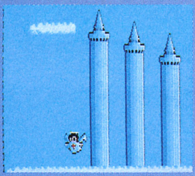
そこから、地上界に戻って、今度はアゾルバ国にも行ってみたんだよ。アゾルバ国は、いつもまっくらで外をチャダっていうブタの怪物がうろついて

アゾルバ国MAP

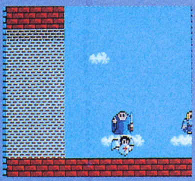




▲なんか、あぶなそうなこと言ってるけれど、今回はだいじょうぶ



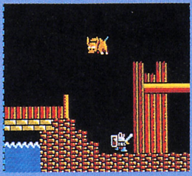
▲天上界に初めて来てしまったのさ。これでボクも天使の仲間入り



▲わーい、ランプをもらってしまったぞー。よかったね



▲これでMPももらったし、魔法が使えるんだぞ



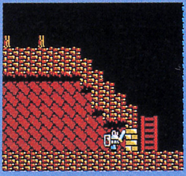
▲アゾルバ国に侵入！この国は常夜の国。いつでもまっくら



▲ブタさん、じゃないチャダにはね飛ばされてしまったボク。痛い



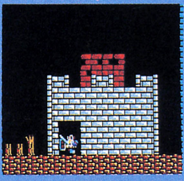
▲妖精さんに教典の呪いをといてもらっちゃったよ



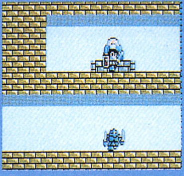
▲偶然入れたけど出られなくなっちゃったよー。どうしよう



▲と思っていたら、チャダにお尻をつっつかれて出られたよ



▲このお城みたいにりっぱな家には何かある。きっとある。やっぱり



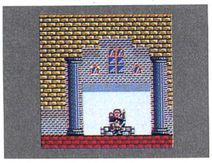
▲ほらあった。地下に長老が捕まっているって。まかせなさい。



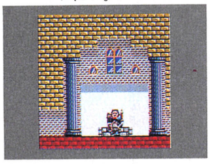
▲ほほう。城の奥にセリナ姫がいるわけね。なーるほど

フレディのアイテム

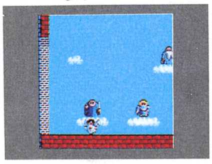
祈りの教典
ロマンシア国の教会でくれます。でも呪いを解かなくちゃ。



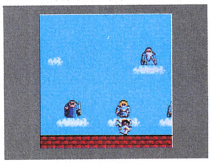
仙人の衣
いろいろ役にたつ衣。これがなくちゃぜったいに×（バツ）。



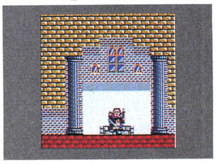
太陽のランプ
怪物にされた人たちをこれで元の姿に戻せるんだ。



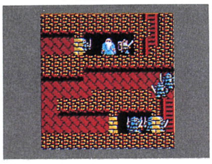
赤砂の砂時計
気づいていると思うけど、怪物を一定時間動けなくするんだ。



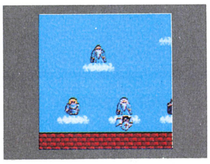
寿齢の薬
病気を治したり、HPを回復したり、生き返ったり？



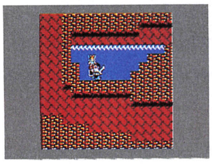
賢人の巻き物
呪われた扉を開ける呪文が。ただし類似品に注意？



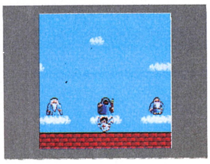
炎のロッド
画面上にいる敵をなぎ倒すことができるそうですじゃ。



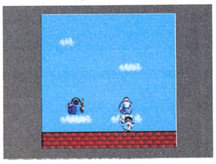
金色のカギ
いったい何に使うのかな。いまのところ役に立たなかったよ。



先見の水晶玉
マップを見ることができる便利なアイテムなんだよ。

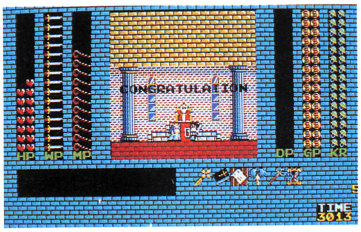


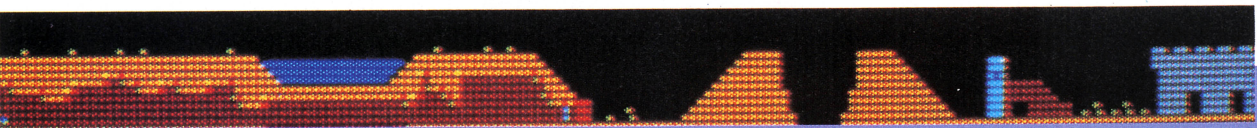
天馬の羽根
これを使えば、一定時間だけど空を飛ぶことができるんだ。

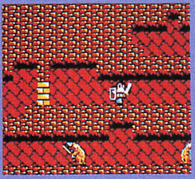


いるんだ。こいつらをよけて、とある大きな家に入ったら、そこの地下には邪剣士たちが長老を閉じこめていたんだ。長老たちを助けることはできなかったけど、代わりに巻き物をもらったよ。それに、湖の下の洞くつには妖精がいて、彼女はアイテムの呪いを解いてくれたっけ。

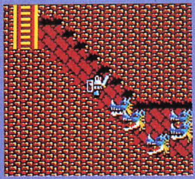
アイテムの魔法でどんどんカルマを上げてアイテムを増やして、それでとうとうセリナ姫を助けることができたんだけど、くわしくは下の写真をみてね。でも、また王サマに頼みごとされるとは思わなかったなぁー。



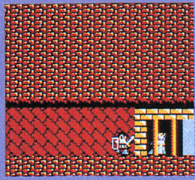




◀これがアゾルバ城の地下へと通じる洞くつ。ここまで来れば



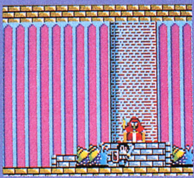
◀ここが、最後のとりで。敵もなかなか手ごわかったよ



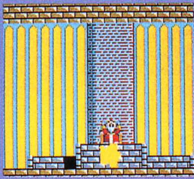
◀ほらお姫サマ。これでは失敗してるけど、次のトライで大成功さ



◀でもりっぱに復活。カルマがフルだと衣に神通力をかけてくれる



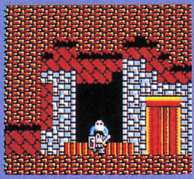
◀教典の力を使ってバンバン敵をなぎ倒していくボク



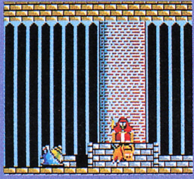
◀ふっふっふ。今度はだいじょうぶ。おや、王サマの顔が変わったよ



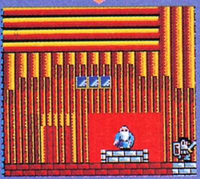
◀はっはっは。こんなところにだって行けるんだぞ。まいったか



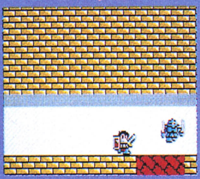
◀ロマンシア国の洞くつの仙人さん。今回もありがとう



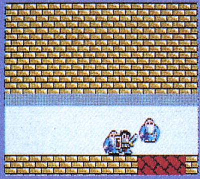
◀ひえ～。チャダにされてしまったよ～。どうしよう



◀地下牢を抜けだしたらこんなところにでちゃったよ。あれ？

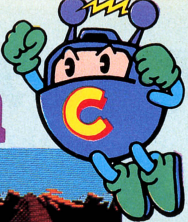


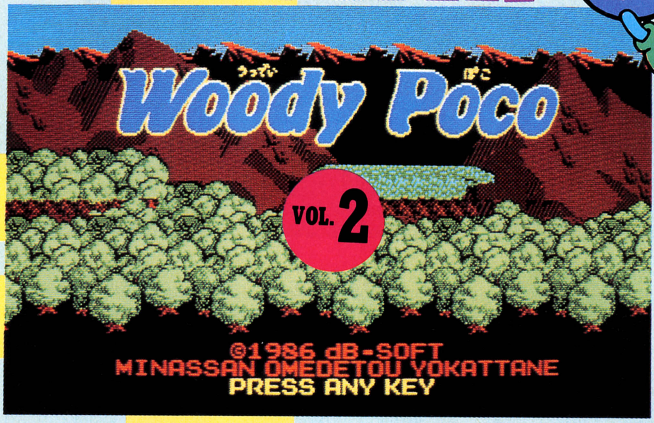
◀ランプを使う前です。どうみても、邪剣士でしょ。まちがいないね



◀ランプ使用後ですよ。ほら、おじいさんに変身？ してるでしょ

How to Win

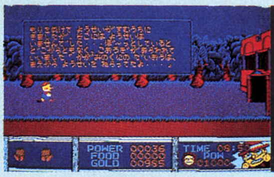




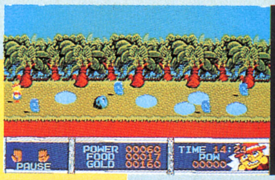
●さてさて、やっぱりやってきちゃいました「うってい　ぽこ」今月は、さらにさらに特別に夏のステージのおはなしをしちゃいます。この調子で連載になってしまうのかなぁ―、とも思うんだけれども、先のことは先のこと。なんでもいいからとにかく行こうよ。と、ぽこ君はボクの服のそでをつかまえて、ずんずん先に行ってしまうのでありました。

せっかく妖精のうちについたのに

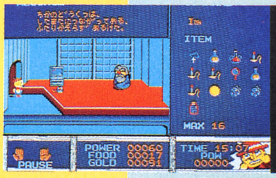
ぼくはぽこです。ぽちじゃないよ。このまえは、春の道を歩いたときのことをおはなししたんだよね。あのとき最後に出てきた森の巨人のろどりげすさんをたおすのって、ものすご〜くたいへんだなぁ、と思ってたんだけど、実はろどりげすさんには弱点があって、そこにうっでぃぼーるを3発あてればおしまいだったんだよ〜。そのあとの太陽の木さんは、じかんの木の実でばっちりなのは、春の道のおばあさんが教えてくれたからだいじょうぶだったんだ。それで、やっとこさ春の道のもりをぬけて妖精さんの住んでるうちについたのに、そこには妖精さんはいなかったの。やっとここまできたのにって思ってぼ〜っとしていたら、どこからともなくこおろぎさんが現われて、ぼくに言ったんだ。「かがみのくにの大王はまえから妖精をねらってたよ」そっか、ということは妖精さんはかがみのくににいるんだね。



せっかくようせいのうちについたのに……。



夏のステージは、空の色がとってもきれい。

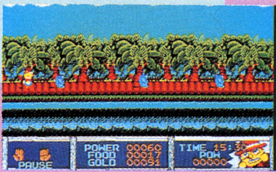


おじいさんの言ってることがわからないよー。

そのまま、こんどはかがみのくにに行くことにしたんだ。おじいさんにはなんにも言わないで出てきちゃったからごめんなさいなんだけど、ぼくがまた人間になって帰ってきたら、きっとゆるしてくれるよね。さあ出発！

こんどの道は、とってもあったかいんだ。道の両側にはやしの木がたくさんはえてるし、だから、こんどの道は夏の道。ひょっとして、やしの実が落ちてこないかなあって思ってやしの木にぶつかってみたんだけど、こんどもお金やはちさんでした。春の道でお金をたくさん使っちゃっているから少しでもお金をかせがなくっちゃ。そうそう、でも気をつけなくちゃいけないのは、この道のいたるところにで〜んとかまえているもあいさんなんだ。ふだんはじっとしているけれど、さわったり攻撃したりするとおっきな耳をひろげて空を飛びまわったりするんだよ。めちゃめちゃ強いから気をつけようね。

もあいさんと水たまりに気をつけながら先に進んだら、やしの木のなかにつくられたうちがあったんだよ。ちょうど3時ごろだったからおやつでも出してくれるかなあって思って、うちの中に入ったら、じょーだんの好きなおじいさんがいて、おはなしするのにお金をとられちゃった。でも何言ってるのかわかんない。だってねえ「地下のどうくつは、したまにつながっておる、ふたりかえらずあるけた」だもん。わけわかんないでしょ。うー、そんをしてしまったと思いながら先に行こうとしたら、なんとほそい橋がかかっていて、そのとちゅうにもあいさんが3人も。橋が細すぎてよけることもできないし。え〜ん、どうしようと思ってもどって

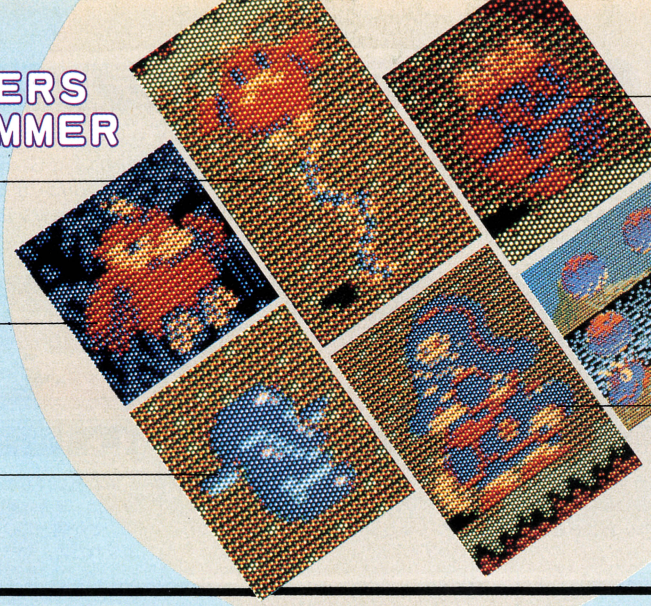


うわー、どうやって通り抜けたらいいんだろー。

夏　空の青が目にしみるような夏のステージは、陸と島の2部構成！



MONSTERS IN SUMMER



●**ことりさん**
まちの中でつかまっていることりさん。ひもを切ると飛んでいく。

●**おおっわし**
ほんとうは悪者じゃないんだけど、ことりさんを殺しちゃうとこうげきしてくる。

●**もあい**
耳をつかって空を飛ぶもあいさん。

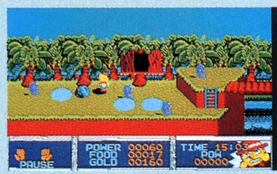
●**かちわりボンズ**
たま〜に、ぶるぶるっとふるえて、頭からぱぴゅーんと岩を飛ばしちゃう。

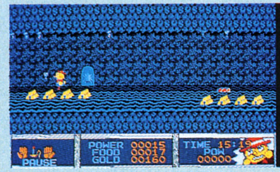
●**どらごん**
電車みたいに5両編成のどらごんさん。でも夜は全部が頭になるから、頭だけ5つになっちゃう。

●**かいぞくきっど**
夏のステージのでかきゃらさん。右手のかぎがばぴゅーんとのびるから、さあたいへん。

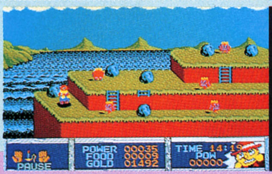
いないなんて……

ぐるぐる歩きまわりながら考えたんだけど、ぜんぜんいいアイデアがうかばなかったんだよ〜。と思っていたら、とつぜんあしもとの地面に穴があいてしまったの。らっきー。これは行くっきゃないと思って、らんぷに火をつけたんだ（ついでにセーブしてもらっちゃった）。


あれっ、こんなところに穴があったんだね。

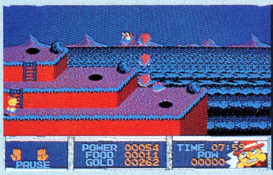

こんどの洞くつは天井から水がポタら、ポタリ。

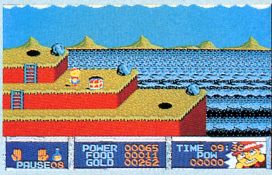

やっと出口までたどりついたぞ、やれやれ。


出てみたら、なんと離れ小島についちゃった。

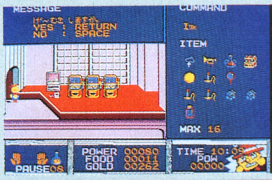
さあ、準備ばんたんととのったので地下にＧＯ！　やったね、金塊に宝箱さんだもんね。とよろこんでいたのもつかのま、ぬあんと、こんどの地下のどうつくさんでは、天井からあぶない水（つらら？）が落ちてくるじゃない。これはあぶないよ〜。こわいよ〜、あっいたい。こわいよ〜。あっ、ぼく死んじゃった。

セーブしたところからやりなおし。…………ひえ〜、やっと出口だよ〜。


どわー、どらごんさんが出てきちゃったよ。

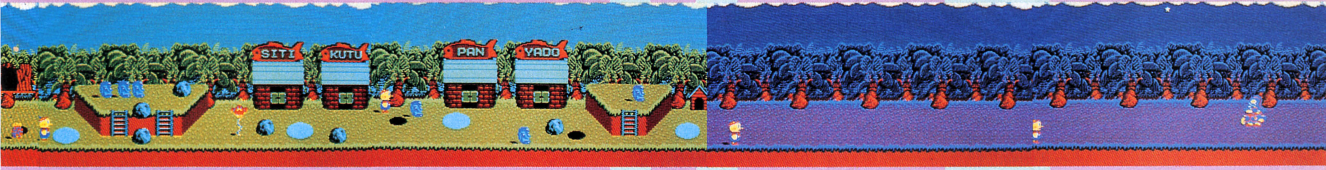

やったね、どらごんさんを倒したらたからばこ。

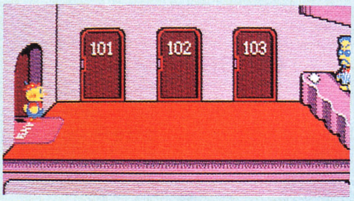

手に入ったのはらっぱさんだったよ。


おおっと、思わずやる気になったするっとましん。


ひぇ〜、むちゅうになっていたら、ていれが…。

およっ、ここはいったいどこ？　おっとと、かちわりボンズさんの岩石攻撃だ、しゅぴっと逃げなくちゃあぶない。うまいことぬけてみたら、こんどはうちが１軒、それにやどやさんと？屋さんがある。ここはもんすたあさんがいないんで、とりあえず先へ進んでみたら……。どひぇ〜、で、出ちゃいました、どらごんさんです。これはＲＰＧでもドラスレシリーズでもないんだから、あっちいけ、と言ってもだめ。それにおそろしいことに、夜８時をすぎると、どらごんさんの５つのからだが、ぜ〜んぶ頭になってばらばらに飛びまわっているんだよ。どらごんさんを倒すのは、お昼のうちにしようね。ところで、このどらごんさん、何に弱いか知ってる？　知らないでしょう。ひんと、やまたのおろちはなにがだいすきだった

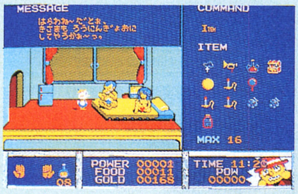




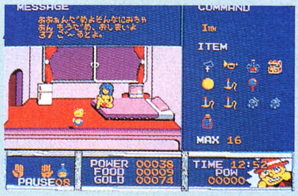
ポコ君の正しいモーテルの利用法

夏はやっぱり気分がおおらか、だもんだから夏の島では男女交際もススンでる。日本って国もそうだってね。だから、モーテルなんかもあったりしちゃうわけ。でも、そこのおにいさんが、いじわる（しんせつ？）だから部屋のばんごうを教えてくれないんだ。まちがって別の部屋に入っちゃうと、もう最高なんだよお。はずかしがっちゃうおにいさんとか。おどしかけてくるおじいさんとか。はあっ、おもしろかったっと。

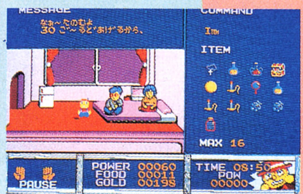




まちがって、こわそうなおじさんと、とってもせくしいなおねえさんがいる部屋には入っちゃった。おじさんがこわかったよ～。



わーい、せくしいなおねえさんがひとりだけ。でも、あんまり長くいたら、持ってるお金の半分をとられちゃった。ぐっすん。



あれっ、いつものおにいさんとおねえさんだ。そんな関係だったんだ。わーい、とか言ってひやかしたら30ごーるどくれたよ。やったね。

でしょー、おんなの子なんて言わないでよね。ま、そういうことであたまのいいぼくは、どらごんさんを倒したの。そしたらね、宝箱がでてきたんだ。ほら、むかしからよく言うでしょ、どらごんさんは金持ちだって。その宝箱に入っていたのは何かっていうと、じつはらっぱさんだったのです。これが武器さんだったって気がつくのにずいぶんかかっちゃった。それに、このらっぱさんは、うってぃぼーるや、ばぼるのみみたいに使ってもへるようなことがないからじゃんじゃん使えるし、効果もばつぐんだよ。きっと、きれいならっぱの音を聞いて自分が悪いことしてるのがはずかしくなって消えちゃうんだろうね。え、何言ってるの、あんまりへたならっぱの音で頭がおかしくなってやられちゃうなんてひどいぞ、ぷんっ。

らっぱさんを手に入れたぼくは、ひきかえして、うちのなかに入ったの。そしたら、そこはひみつのギャンブル屋さんで、すろっとまし～んがおいてあったんだ。とうぜんあそんじゃったもんね。だって持ち金も262じゃたぶんたりないと思ったし。ぼくすろっとまし～んでいちど遊びたかったんだもん。あんまりおもしろくってがんがん遊んでいたら、ごーるどが1218にまでふえたんだよ。でも、もっとやろうとしたら、けいさつのていれだから早くにげろって、そこから追い出されちゃった。そのあと何回か入ったんだけど、営業停止中ですって遊ばしてくんなかったんだ。

しかたがないから、島の？屋（はてな）さんに行ったの。そしたら見たことないものばかり売ってたんで、みんな買っちゃった（そうそう、このおみせで売っているもののひとつにあんぜんだいいちへるめっとさんがあったんだけど、今回のアイテム紹介に入れるの忘れちまった、ごめんなさい。このアイテムの

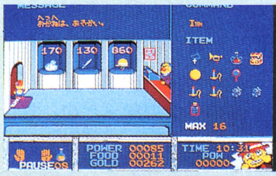


おじいさんはたぬきが好き？ あっそうか！

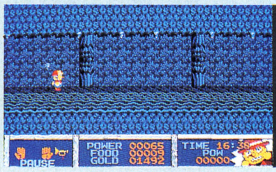
効果は、これからおはなしするよ）。

それから、やど屋さんにも入ったんだけど、それは上にあるとくべつ記事を読んでね。あー、ぼくとってもはずかしかった。

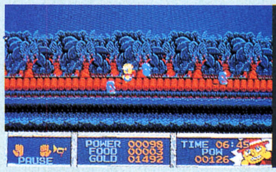
これで、この島さんですることをぜんぶしちゃったから、またもとのところに帰らなくっちゃ。かちわりボンズさんや、もあいさん用にらっぱさんを用意して、頭にはあんぜんだいいちへるめっとさんをかぶってと。このへるめっとさん、ランプつきだから、でんちが切れるまで、ほかにあかりがいらないんだ。それに、じょうぶだから、天井からのしずく攻撃にもだいじょうぶ。こっちは、でんちが切れてもずーっと使えるよ。らっきー。らっくちんで夏の道に帰ってきたぼくは、あの細い橋



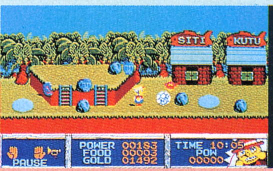
見たことないものばっかり売ってるおみせ。



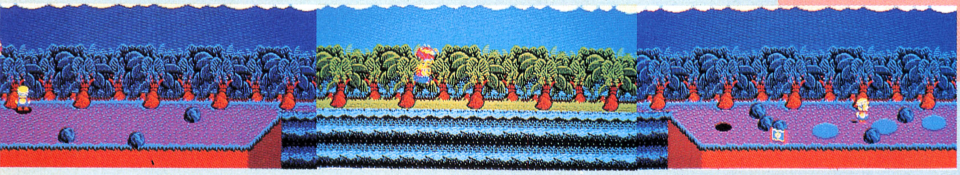
あんぜんへるめっとでしずくだってへっちゃら。

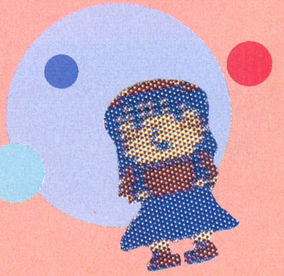


らっぱがあれば、この橋だって恐くない。

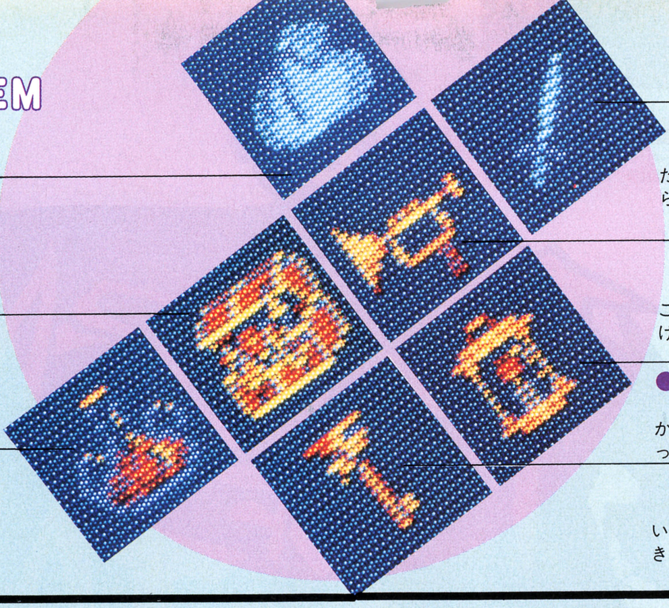


ことりさんを助けてあげてしまいました。





POCO'S ITEM
PART2



●しおぶくろ
とあるお店で売っている。だけどいったいなんの役にたつんでしょーねー。

●たからばこ
こんなのは、あんまり持っていても重いだけだから、質屋さんに売ってしまいましょーね。

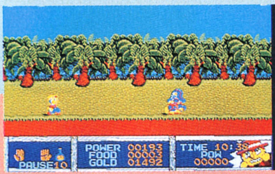
●いのちのくすりA
たぶん夏のステージでもひろえるんじゃないかな。パワーが回復するのは知ってるでしょ。

●けんちゃん
けんちゃんはね、武器さんなんだけれどもね、誰を相手に使ったらいいかまだわからないの。

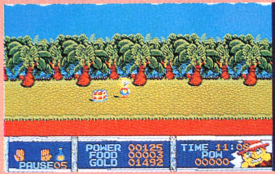
●ぱらっぱ
ぱらっぱっぱーのぱらぱらばら。これでもりっぱな武器なんです。けっこう役にたつんだから。

●かんてら
らんぷよりも長いあいだ使えるからとってもべんりなんだよ、買っとこうね。

●らっきー
このらっきーを持っているとね、いいことが起こるんだって、らっきー！



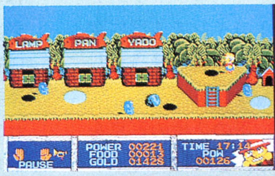
かいぞくきっどだぞ。手ごわいんだぞ。



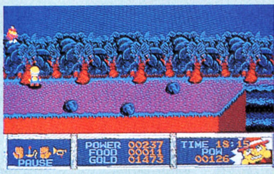
でもたおせたりするんだもんね。まいったかっ。

もがんばって通りぬけちゃったんだ。すごいでしょー。橋をわたりおわった先には、めぐちゃんておんなの子がいたんだよ。ぺんだんとさんをあげたらいろんなことを教えてくれたんだ。そこから先にずんずん行ったら、こんどはなんだかひもかなんかにしばられてる赤いことりさんがいたんだ。かわいそうだからひもを切ってにがしてあげたんだ。もうちょっとでもいあいさんにやられるところだったけど、そのさきには、かいぞくのきっどさんがいて、右手のかぎづめをびゅんってのばしてくるのであぶないあぶない。でもかいぞくさんの好きなものっていったらねえ、知ってるでしょ。ばっちりだったんだ。そしたら、かいぞくさんの宝箱から、かぎさんが手に入ったんだよ。らっきー。でも、かいぞくさんを倒しても、どうしても先に進めないんだ。こんなときは戻るのがいちばん。というわけで歩きまわってみたら、やっぱりあったんだ。穴が2つも。どっちにいったらいいのかわからなかったから、ここでいったんセーブ。それで片ほうの穴に入ってみたんだ。ずんずん先に進んでいったら、ちゃんと出口があったんだけど、その前には門があって、かぎさんを使わないと先に行けないようになってるんだ。でも、かぎさんを使うのがもったいなかったから、こんどはもうひとつの穴に入ることにしたよ。こっちの穴も、歩いてすぐのところに出口があったんだ。で、出たとたんに空からおおっわしさんが飛びかかってきたの。こりゃいけないと思っていたら、なんとおおっわしさんは、ぼくをがっちりつかまえて、空に持ち上げちゃったんだ。このまま海にざぶんって落っことされるかなーって思いながら、じっとしてたら、海を越えて、さっきの門のあるところにまできちゃったんだ。そして、ぼくを門のむこうがわでおろしてくれてそのまま行っちゃったんだ。わーい、だいらっきー、さっき町の中でことりさんが助けておいたのがよかったみたい。親切はだれにでもしておくもんだね。これからもこのこころを忘れないで、旅を続けていこうっと。おおっわしさんどうもありがとう。

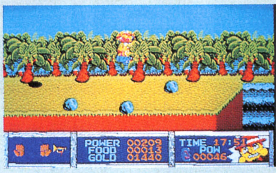
で、夏の道はおしまい。それじゃあ、またね。



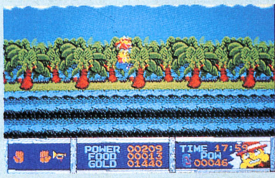
おやおや、こんなところにも穴があいたよ。



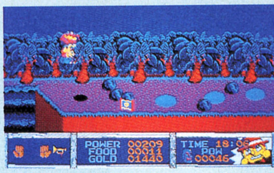
こんどはおおっわしさんのご登場です。



わーい。らくちん、らくちん。でも落っことさないでね。

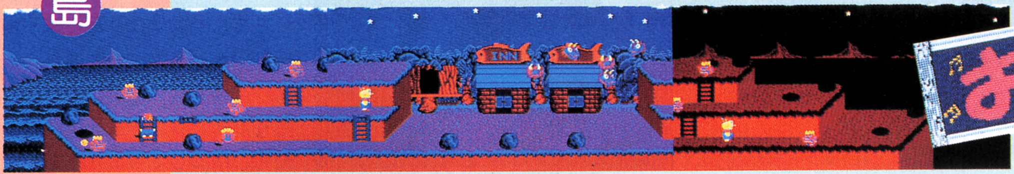


海のうえだってへっちゃらだい。波がきれいだね。



こんなところまで連れてきてくれたよ。

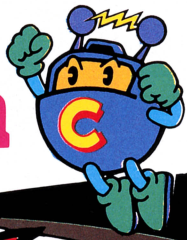
島





How TO Win アーケード版

ザ・リターン・オブ・イシター 最終回



THE RETURN OF ISHTAR

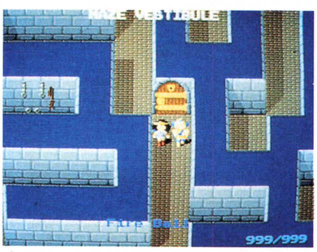
担当編集者は毎月怒鳴り、デザイナーはすすり泣き、印刷所はパニックにおちいった狂乱ドトーの連載も、ついにその終幕を迎えた……。バンザーイ、バンザーイ、ブァンザ～イ!!

全ルーム・データ大公開 PART II

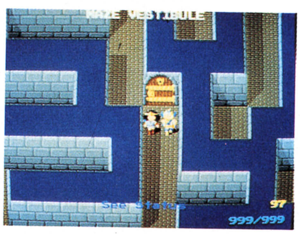
オラオラオラ～、歌えず踊れず締切り守らずのプロゲーマー、ＫＥＩだ！　『ロードランナー・帝国からの脱出』も、１コインで４周に突入して、調子もいいぜィ。この連載も最後だし、気合いを入れて行ってみよ～か。

さて、本編にはいる前に、下の２枚の写真を見比べてくれ。なんか変だろ。じつは、TORTURE CHAMBER にあるはずの拘束器が、なぜか MAZE VESTIBULE に現れているのだ。これは、今回の撮影中に偶然に起きたバグ。TORTURE CHAMBER の青の扉にはいる瞬間(このとき画面上に拘束器が映っていた)、カイがブルーシールドに触れて死んでしまったのだ。そして、ラストゲームで始めると、見てのとおりの不思議議画面が現れたわけ。この拘束器は、パスワードコンティニューをしようが、何をしようが電源を切るまで消えなかったぞ。同じ要領で、ほかのルームアイテムも、とんでもない部屋に出現させることができる。ヒマ人は試してみてくれ。

さて、今回は先月号に続くルーム・データのパート２だ。チェックはかなり慎重にやったつもりだが、もしチョンボがあったら、ゆるしてちょうだい。

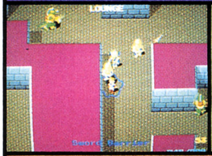


あれ、バグッちゃった。何これ？



これがホントのMAZE VESTIBULE

ISHTAR
ALL ROOMS' DATA
NO.65~81

No.65 LOUNGE


☆モンスター／リザードマン、G.ミラー、ソーサラー
☆BGM／メインテーマ（以下M）

☆アイテム／無し

No.66 AUDIENCE HALL

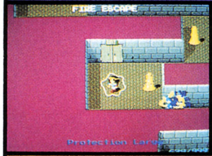

☆モンスター／ブラックキャプテン、G.ミラー、H.ナイト、ソーサラー
☆BGM／M

☆アイテム／無し

No.67 COMMON HALL

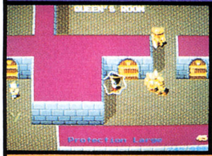

☆モンスター／ブラックバット、リザードマン、ドルイド、ウィザード、H．メイジ
☆BGM／M

☆アイテム／無し

No.68 FIRE ESCAPE


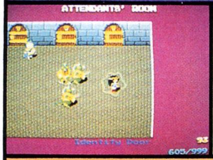
☆モンスター／R.ローパー、ブルーローパー、Y.ローパー
☆BGM／ローパーのテーマ（以下R）

☆アイテム／EXIT

No.69 QUEEN'S ROOM


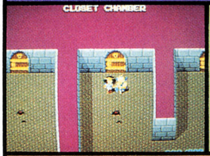
☆モンスター／H.メイジ、リザードマン、ウィザード、H.ナイト
☆BGM／サキュバス・プリンセス（以下S）

☆アイテム／無し

No.70 ATTENDANTS' ROOM


☆モンスター／ブラックスネーク、リザードマン、ドイルド
☆BGM／M

☆アイテム／無し

No.71 CLOSET CHAMBER


☆モンスター／ブルーバット、ブラックバット、ドルイド、ウィザード、H.メイジ
☆BGM／M

☆アイテム／無し

No.72 SERVANTS' HALL

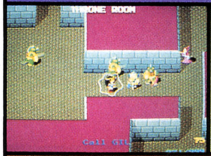

☆モンスター／D.Y.スライム、D.G.スライム、H.ナイト
☆BGM／M

☆アイテム／無し

No.73 ANTECHAMBER


☆モンスター／R.ウーズ、Y.ローパー
☆BGM／R

☆アイテム／無し

No.74 THRONE ROOM


☆モンスター／リザードマン、P.ソード、H.メイジ
☆BGM／M

☆アイテム／無し

No.75 KING'S ROOM

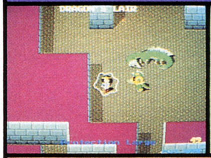

☆モンスター／ブラックキャプテン、G.ミラー、H.ナイト
☆BGM／M

☆アイテム／無し

No.76 RED COURT


☆モンスター／R.スライム、R.ウーズ、R.ローパー、R.ナイト
☆BGM／R

☆アイテム／無し

No.77 DRAGON'S LAIR


☆モンスター／リザードマン
☆BGM／クオックスのテーマ

☆アイテム／クオックス

No.78 BOULDER PASSAGE


☆モンスター／ブラックバット、Y.ローパー、ランドアーチン
☆BGM／R

☆アイテム／無し

No.79 ADMINISTRATION


☆モンスター／リザードマン、R.ナイト、ランドアーチン
☆BGM／M

☆アイテム／無し

No.80 SECRET CORRIDOR


☆モンスター／P.ローパー、ブラックリザード
☆BGM／R

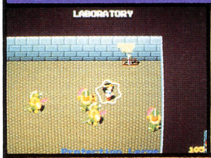
☆アイテム／［M．P．2500］

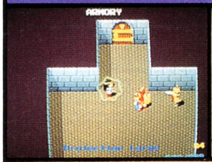
No.81 FORBIDOEN HALL


☆モンスター／無し
☆BGM／M

☆アイテム／落とし穴

ISHTAR
ALL ROOMS' DATA
NO.82~98

No.82 LABORATORY

☆モンスター／P.ソード、R.ナイト、H.メイジ、H.ソサラー
☆BGM／M
☆アイテム／DRINK ME!

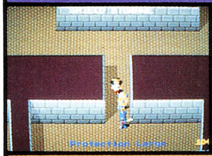
No.83 ARMORY

☆モンスター／スチールハイパー、R.ナイト、H.ソーサラー
☆BGM／M
☆アイテム／無し

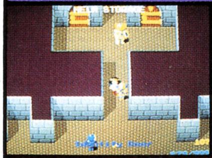
No.84 WEAPON STORAGE

☆モンスター／ブルーナイト
☆BGM／M
☆アイテム／ホワイトソード

No.85 ARMOR STRAGE

☆モンスター／ブルーナイト
☆BGM／M
☆アイテム／アーマー

No.86 SHIELD STORAGE

☆モンスター／ブルーナイト
☆BGM／M
☆アイテム／シールド

No.87 HELM STORAGE

☆モンスター／ブルーナイト、シルバーハイパー
☆BGM／M
☆アイテム／ヘルメット

No.88 CURSED ROOM

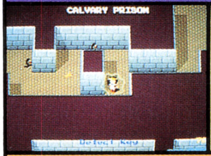
☆モンスター／スチールハイパー、R.ナイト、ウィザード、H.ソーサラー
☆BGM／M
☆アイテム／無し

No.89 DEAD END

☆モンスター／P.ローパー
☆BGM／デーモン・ドルアーガ（以下D）
☆アイテム／MR．END

No.90 REMAINS

☆モンスター／ブルーウーズ、R.ナイト、ブルーシールド
☆BGM／M
☆アイテム／無し

No.91 CALVARY PRISON

☆モンスター／ブラックスネーク、P.ソード
☆BGM／M
☆アイテム／無し

No.92 ARCADE PASSWAY

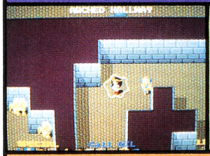
☆モンスター／ブルーウーズ、P.ローパー、G.スーパー
☆BGM／M
☆アイテム／無し

No.93 MAZE PASSAGE

☆モンスター／D.G.スライム、Y.ウーズ
☆BGM／M
☆アイテム／無し

No.94 CONDEMNED WARD

☆モンスター／Y.ウーズ、ブラックバット、ランドアーチン
☆BGM／R
☆アイテム／無し

No.95 ARCHED HALLWAY

☆モンスター／D.G.スライム、G.ハイパー
☆BGM／M
☆アイテム／無し

No.96 ANCIENT RUIN

☆モンスター／G.スーパー、シルバーハイパー、H.ドルイド
☆BGM／R
☆アイテム／無し

No.97 COMMON CHAMBER

☆モンスター／ブラックリザード、ブルーシールド、H.メイジ、H.ソーサラー
☆BGM／M
☆アイテム／無し

No.98 VANGUARD ROOM

☆モンスター／リザードマン、P.ソード、ブラックリザード、R.ウィスプ
☆BGM／M
☆アイテム／くいこみリザード

ISHTAR ALL ROOMS' DATA NO.99~115

No.99 COMMAND POST



☆モンスター／R.スーパー、G.ハイパー、ブルーシールド
☆BGM／R

☆アイテム／無し

No.100 GUARD ROOM



☆モンスター／P.ウーズ、ブルーシールド、ブラックリザード、H.メイジ、H.ソーサラー、H.ウィザード
☆BGM／M

☆アイテム／無し

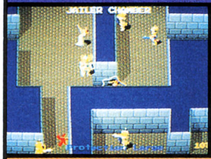
No.101 HARNESS STORAGE



☆モンスター／シルバーハイパー、ブラックリザード H.ドルイド
☆BGM／M

☆アイテム／？

No.102 JAILER CHAMBER



☆モンスター／R.スーパー、シルバーハイパー、G.ハイパー、H.メイジ、H.ソーサラー
☆BGM／R

☆アイテム／無し

No.103 BARRACKS



☆モンスター／ブラックバット、ブラックリザード、H.ドルイド
☆BGM／M

☆アイテム／無し

No.104 CHIEF'S QUARTER



☆モンスター／ブルー・ブラックキャプテン、G.ミラー、G.ハイパー、ブラウンリザード、ブルーシールド、H.ソーサラー

☆アイテム／無し
☆BGM／M

No.105 BLUE COURT



☆モンスター／スライム、ウーズ、バット、スネーク、スーパー、キャプテン、ウィスプ、(すべてブルー系)
☆BGM／R

☆アイテム／無し

No.106 HALL OF WARRIORS



☆モンスター／P.ウーズ、G.ハイパー、ブラックリザード、ブルーシールド、H.ソーサラー
☆BGM／M

☆アイテム／無し

No.107 CRYPT



☆モンスター／R.スーパー、ブルースーパー、R.ウィスプ
☆BGM／R

☆アイテム／無し

No.108 BARREL VAULT



☆モンスター／G.ハイパー、ブラックリザード、H.メイジ、H.ドルイド
☆BGM／M

☆アイテム／無し

No.109 TORTURE CHAMBER



☆モンスター／ブラックリザード、ブラウンリザード、H.ソーサラー
☆BGM／M

☆アイテム／拘束器

No.110 MAZE VESTIBULE



☆モンスター／Y.ウーズ、P.ウーズ、D.Y.ウーズ、ランドアーチン
☆BGM／M

☆アイテム／無し

No.111 FIRST CELL



☆モンスター／ブルーシールド、H.ドルイド
☆BGM／S

☆アイテム／無し

No.112 SECOND CELL



☆モンスター／ブルーシールド、H.ドルイド
☆BGM／S

☆アイテム／無し

No.113 THIRD CELL



☆モンスター／ブルーシールド、H.ドルイド
☆BGM／S

☆アイテム／秘密のはしご

No.114 FOURTH CELL



☆モンスター／ブルーシールド、H.ドルイド
☆BGM／S

☆アイテム／無し

No.115 STORE ROOM

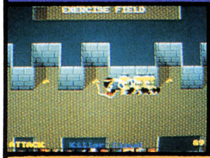


☆モンスター／ブラックリザード、ブルーシールド、H.ウィザード
☆BGM／M

☆アイテム／無し

ISHTAR ALL ROOMS' DATA NO.116~128

No.116 EXERCISE FIELD



☆モンスター／P.ローパー、シルバーハイパー、H.ソーサラー、ランドアーチン
☆BGM／R

☆アイテム／無し

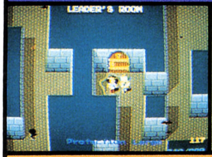
No.117 GUEST CHAMBER



☆モンスター／D.Y.ウーズ、ブラウンリザード、ブルーシールド、H.ウィザード、ランドアーチン
☆BGM／M

☆アイテム／無し

No.118 LEADER'S ROOM



☆モンスター／ブラックバット、ブラックスネーク、G.ハイパー、ブラウンリザード、H.メイジ
☆BGM／M

☆アイテム／無し

No.119 STABLE



☆モンスター／P.ウーズ、ブルーシールド、H.ドルイド、H.ウィザード
☆BGM／M

☆アイテム／はしご

No.120 CHARIOT HANGER



☆モンスター／P.ローパー、R.スーパー、G.ハイパー、H.ドルイド、H.ウィザード
☆BGM／R

☆アイテム／無し

No.121 COMMON ROOM



☆モンスター／ブルースーパー、H.ウィザード
☆BGM／R

☆アイテム／無し

No.122 WAITING ROOM



☆モンスター／ブラウンリザード、H.ソーサラー、H.ウィザード
☆BGM／M

☆アイテム／無し

No.123 PORTCULLIS



☆モンスター／D.G.ウーズ、Gハイパー、ランドアーチン、H.ドルイド、H.ウィザード
☆BGM／M

☆アイテム／無し

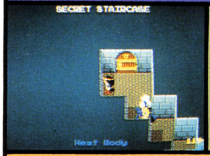
No.124 UNDER THE MOAT



☆モンスター／スライム全種、ブルーウィスプ
☆BGM／M

☆アイテム／壁の中の赤いカギ

No.125 SECRET STAIRCASE



☆モンスター／ブルースーパー、G.ハイパー
☆BGM／R

☆アイテム／無し

No.126 WATER DUCT



☆モンスター／Y.ウーズ、P.ウーズ、D.Y.ウーズ、D.G.ウーズ、ブルースーパー、ランドアーチン
☆BGM／R

☆アイテム／落とし穴

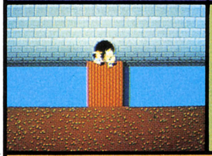
No.127 ENTRANT HALL



☆モンスター／アキンドナイト、H.ソーサラー、H.ドルイド、H.ウィザード、ランドアーチン
☆BGM／D

☆アイテム／イリュージョン・オブ・イシター

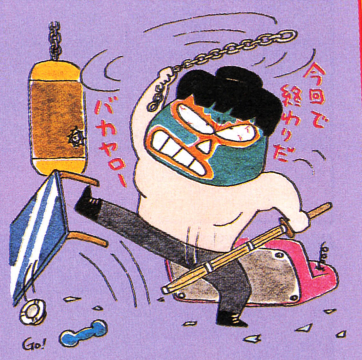
No.128 MAIN GATE



ついにたどり着いた。キミを迎えるのは感動のエンディング。音楽も最高なのだ。でも、カイとギルの冒険はまだまだ続く。

THE RETURN of ISHTAR
THE END

KEIの部屋



親分てーへんだあ、連載になっちまったい！ と昨年の９月号から発作的に始まった『ザ・リターン・オブ・イシター』も、とうとう最終回になっちまったい。いやー、マジな話、こんなにウケるとは思わなかった。お便りはドシャメシャくるし、人気投票はウナギ登りだし、編集部は舞いあがって、イシターの専用機を丸ごと買っちまった。

それやこれやで半年間続いた連載で、やることはすべてやりつくしたように思う。ハガキを送ってくれたみんな、支持してくれたみんな、サンキュー！

今度はサーガⅢでまた会おう!!

イラスト／中野豪



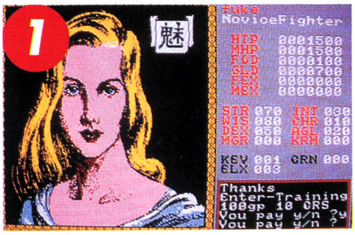
RPGばかりがゲームじゃないぞ！とばかりに、今月はAVGやシミュレーションをいっぱい紹介してしまったこのコーナー。冬の長ーい夜は、じっくりとムムムのおもしろゲームを楽しみましょうね。

イラスト／富岡孝雄

今月のREADER'S Soft Top 10

1位、2位、3位とも順位はかわらず。4位の「ロマンシア」が気になるところ。来月はどうなるのだろうか！

⬆上昇 ⬇下降	先月の順位	ソフト名(メーカー)	種類	総得票数	得票数
⊖1位	1	ザナドゥ (日本ファルコム)	ロールプレイング	5592	348
⊖2位	2	ザナドゥ シナリオII (日本ファルコム)	ロールプレイング	503	262
⊖3位	3	覇邪の封印 (工画堂スタジオ)	ロールプレイング	941	192
⬆4位	9	ロマンシア (日本ファルコム)	アドベンチャー	241	151
⬇5位	4	ハイドライドII (T&Eソフト)	ロールプレイング	3365	145
⬆6位	13	ドラゴンクエスト (エニックス)	ロールプレイング	851	127
⬇7位	6	アルファ (スクウェア)	アドベンチャー	857	106
⬇8位	7	三国志 (光　栄)	ウォー・シミュレーション	717	100
⬇9位	5	ブラスティー (スクウェア)	ロールプレイング	1224	82
⊖10位	10	グラディウス (コナミ)	アクション	1119	70



▲まだまだ安泰の「ザナドゥ」もう昨年の6月号から1位だから、すでに9ヵ月連続1位だ！



▲2位は「ザナドゥ　シナリオII」。今月も裏マニュアルがついているから、みんなよく読もう



▲3位の座を守ったのは「覇邪の封印」。連載も終わっちゃったし、どうなるのかなぁ

Crush The Gameでは以下のような機種を対象にし、また表記を略して使っています
PC9801シリーズ(PC9801/E/F/M/U/XA)
PC8801シリーズ(PC8801/mkII/SR)
PC8001シリーズ(PC8001/mkII/SR)
PC6601シリーズ(PC6601/SR)
PC6001シリーズ(PC6001/mkII/SR)
FM7シリーズ(FM7/NEW7/77/AV)
X1シリーズ(X1/D/C/turbo)
MZ1500
MZ2000/2200
MZ2500
SMC777/C
MSX/MSX2

1位、2位、3位は先月とまったくおんなじ。安定してしまったのだ。しかし、4位に「ロマンシア」が上がってきたのは不気味。「覇邪の封印」との得票差は約40票。来月あたりは逆転しそうな勢いなんだ。もしそうなると、なんと日本ファルコムが、金銀銅独占という快挙をなしとげてしまうことになるのだ。こりゃすげえことだけど、ほかのメーカーのソフトにもがんばってほしいところだ。それからMSX 2対応のソフトが出ているものにも注目したいね。今年の目玉になるかもね。

さて、このトップ10はみなさんのハガキの投票でなりたっています。編集後記のところにあるハガキに、キミの好きなゲームソフトを3つ書いて送ってください。その得票によって毎月のトップ10が決定します。キミの好きなソフトをトップ10に仲間入りさせよう。

アクション　アドベンチャー　ウォー・シミュレーション　ロールプレイング　シミュレーション　ミュージック　教育　ツール　ノンセクション

今月のスポットライト

Crush THE Game

6 ドラゴンクエスト



ファミコンでは唯一この「ドラゴンクエスト」がトップ10の中にのこっている。さすがにＲＰＧは、パソコン派にもうけがいいのだ。この「ドラゴンクエスト」今度ＭＳＸでも発売されるから、もっと上位にくいこむ可能性ありだ。それから「ドラゴンクエストⅡ」が近々ファミコンで発売される。これも人気をささえた秘密なのだろう。「ドラゴンクエスト」は突然連載をうちきっちゃってもうしわけなかったけど、「ドラゴンクエストⅡ」は、㊓ファミコンでバッチリ紹介していくから、そちらを読んでね。うちでもやりたいなぁ。

11 ウィザードリィ



もうこの号が発売されている頃には、「ウィザードリィⅡ」が発売されているはず。もうみんなプレイしたかな。その発売のため作者のロバート・ウッドヘッド氏が来日していたんだ。詳しくは「そふとくりーむ新聞」のコーナーで紹介したけど、ウッドヘッドさんはとても優しい人で、ぼくらの質問にていねいに答えてくれた。でもこんなウッドヘッドさんの性格とは反対に、ゲームの方はとてもむずかしくなりそう。アメリカではⅣの方は２月頃、Ⅴの方は夏頃の発売される予定で、日本でもあまり時期をおかずに発売されるらしい。

17 ディーヴァ



いろいろ事情があって、「ディーヴァ」の発売がのびてしまった。でも発売前からこの人気ってのはさすがだね。で、上の写真は11月23、24日にひらかれたイベントの時のもの。小春日和の代々木公園で、内藤さんや浜谷さんがステージにあがり、ゲームの説明やデータの交換の実演などをしてくれたんだ。そのほかにテーマ曲を作ってくれた浅倉大輔さんのシンセサイザーによるメインテーマやそれぞれの機種にあるサブテーマの演奏がなされ、会場は盛りあがり、早くゲームをプレイしたいなーと思ったのでした。

今月のヒットパレード

ファミコンはハドソンの「迷宮組曲」、パソコンはMSX2用の「ハイドライドⅡ」が強し！

ファミコン篇

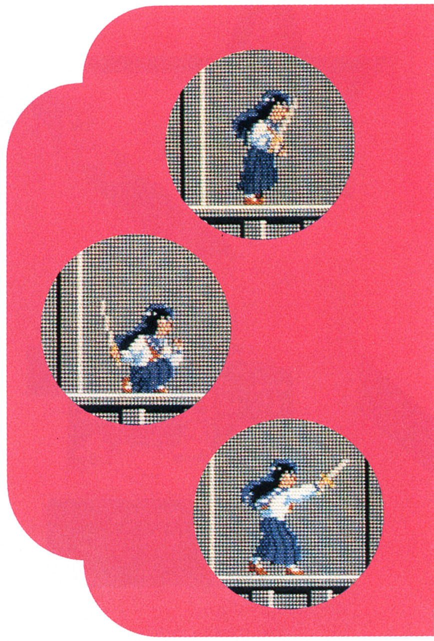
	キディランド(原宿店)	博品館(銀座)
1	迷宮組曲	迷宮組曲
2	高橋名人の冒険島	ドラゴンボール
3	デッドゾーン	ファミリートレーナー
4	もえろツインビー	銀河伝承
5	ファミリートレーナー	ミシシッピー殺人事件
6	スーパースターフォース	デッドゾーン
7	ドラゴンボール	高橋名人の冒険島
8	ミシシッピー殺人事件	もえろツインビー
9	悪魔城ドラキュラ	がんばれゴエモン！からくり道中
10	オセロ	スーパースターフォース

パソコン篇

	西武百貨店(池袋)	ヤマギワ・ソフトショップ(秋葉原)
1	ハイドライドⅡ	ハイドライドⅡ
2	ロマンシア	ロマンシア
3	夢大陸アドベンチャー	夢大陸アドベンチャー
4	殺人倶楽部	信長の野望・全国版
5	ザナドゥ シナリオⅡ	太陽の神殿
6	信長の野望・全国版	レイドック
7	ザナドゥ	殺人倶楽部
8	覇邪の封印	大戦略88
9	アルバトロス	アルバトロス
10	うっでい ぽこ	マジャベンチャー

協力店 キディランド(原宿店)/西武百貨店(池袋店・コンピュータフォーラム)/ヤマギワソフトショップ(秋葉原)/博品館(銀座)(11月発売分)
T＝カセットテープ D＝ディスケット(数字はインチ数) R＝ロム・カートリッジ





スケバン刑事（デカ）ふうアクションゲームだ！

夢幻戦士ヴァリス

PC8801SRシリーズ・PC9801シリーズ・X1シリーズ 5D／FM77AVシリーズ 3.5D　7800円

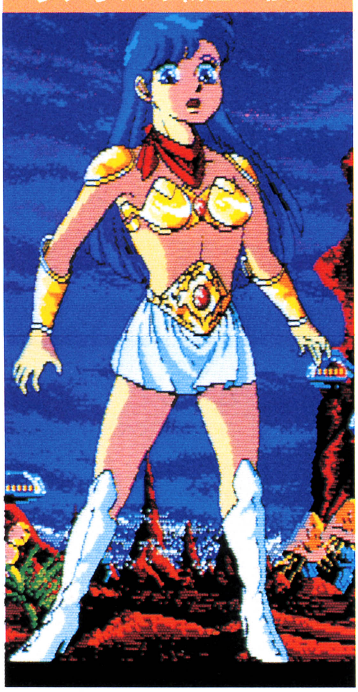
日本テレネット ☎03-268-1159

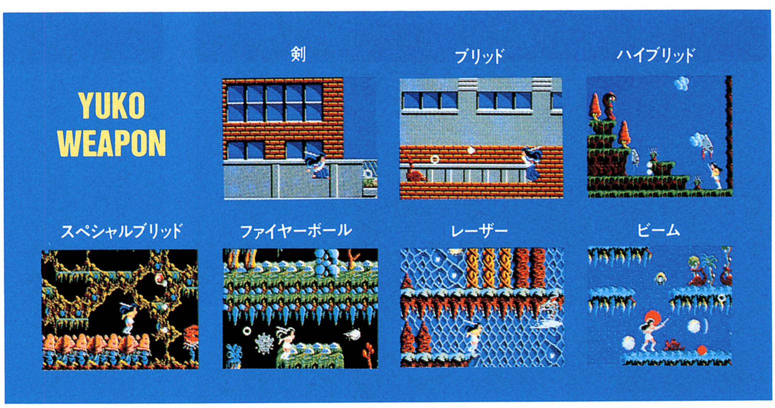
日本テレネットの新作は「ファイナルーゾーン」につづいてのアクションゲーム、「夢幻戦士ヴァリス」だ。あいかわらずのキレイなグラフィックスと、これまた有名なＢＧＭとの相乗効果はプレイヤーをどっぷりと「ヴァリス」の世界に引きこんでしまうこと間違いナシ。

主人公は前作のボウイ大尉とはうってかわって、ありふれた、ごく普通の女子高生の優子。(「ごく普通の」女の子にしては可愛いすぎるけど…。ま、これはどーでもいいか。その方がプレイしていて楽しいもんね！）その普通の女の子が、なぜか“ヴァニティ”の『幻想女王ヴァリア』によって“ヴァリスの戦士”として選ばれてしまったのだ。(うっ、舌をかみそう）敵は“ヴェカンティ”の『夢幻王国ログレス』と、その手下の『ヴォーグ』そして４人の異次元魔王たちだ。ログレスはその強大な力で“ヴァニティ”の戦士の力“ヴァリス”を“ファンタズム・ジュエリー”と呼ばれる宝石に封じ込め、さらにそれを５つに割って、魔王たちにあたえてしまったのだ。“ヴァリス”の力を蘇らせるためには４人の魔王とログレスを倒し“ファンタズム・ジュエリー”をひとつにしなければならない。また、もしもログレスに負けるようなことがあれば、人の世は長い暗黒の時代へ突入してしまうという……。困惑し、とまどう優子。そうこうしているうちに、『ヴォーグ』たちが次元を超えて優子に襲いかかってきた！

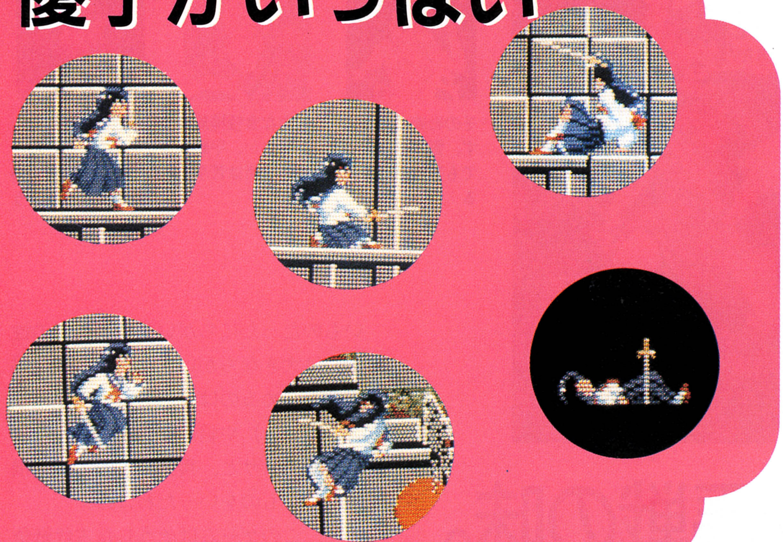
と、こんなストーリーではじまる「夢幻戦士ヴァリス」なんだけど、コンプティークの読者には、ここ何カ月か表紙の裏に「ヴァリス」の広告がのって

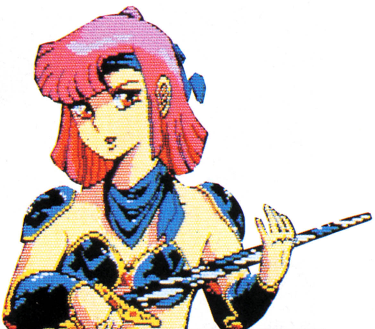
ヴァリスの戦士　優子





優子がいっぱい





謎の同級生　麗子

いたから、もうおなじみだよね！　その広告にも書いてあるけど「アクション・ゲームはテレネット」といううたい文句どおりに、主人公をはじめとしたキャラクターがみんなイキイキと、実に小気味よく動いてくれる。走ったり、ジャンプしたり、剣を振ったり、尻もちをついてみたり…。はじめの方のステージではビルや学校、はては地下鉄の駅をバックにセーラー服姿のまま『ヴォーグ』たちと闘うんだけど、これが実にかっこいい！　ほとんど「スケバン刑事(デカ)」の世界だよ、これは。

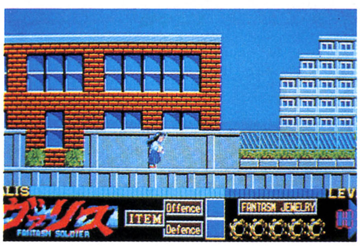
各ステージの終わりにはデカキャラとの対決が待っている。(どっかで見たことのあるようなのもいたけどね）デカキャラを倒すことができたら、そのステージはクリアだ。ここでＳＡＶＥするかどうか聞いてくるので、するのならリターン・キーを押せばＯＫだ。以後ステージをクリアーするごとにこれが繰り返される。じょうずに利用しよう。

さて、遅ればせながら優子の唯一の武器、剣についての説明をしよう。この剣は能力を上げることができて、弾やレーザーを発射できるようになるんだ。でも能力を上げるには「オフェンス・アイテム」を拾わないといけないし、それにみあったヴァリス・パワー(生命力)を功撃力をアップさせた代償として消費することになる。もし代償分のパワーが残っていないのにアイテムを拾ってしまったら……その時は敵の総攻撃を受けるハメになっちゃうから、くれぐれもパワーの数値には気をつけないとね。この「オフェンス・アイテム」はところどころに落ちているんだけど、そのほかにも「ディフェンス・アイテム」という敵からのダメージをカルーくできるアイテムや「スペシャル・アイテム」と呼ばれるアイテムも落ちているからよーく探してほしい。(もっとも「ディフェンス・アイテム」はそのステージのみ有効の使い捨てタイプなんだけどね)

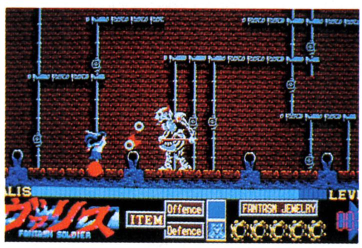
話は変わるけど、最近のアクションゲームやロールプレイングゲームはアドベンチャーゲーム顔負けのストーリーを展開するモノが多い。しかし、その中には強引に展開させてしまうモノもあるようだ。「ヴァリス」ではオープニング、エンディング、それに２ステージクリアするたびにフルグラフィックアニメーションを使っているが、これがわりとうまくアクションゲームにストーリーをもたせ、スムーズな展開にしている。

最後になったけど、10曲以上あるＢＧＭを順番に聞くことができる「ミュージック・モード」は、とてもおもしろい機能だ。グラフィックにＣＤプレイヤーを描くなんざ芸が細かいね！

ここしばらくは、日本テレネットのＡＶ攻勢が続きそうだ。目も耳も離せないぞ！



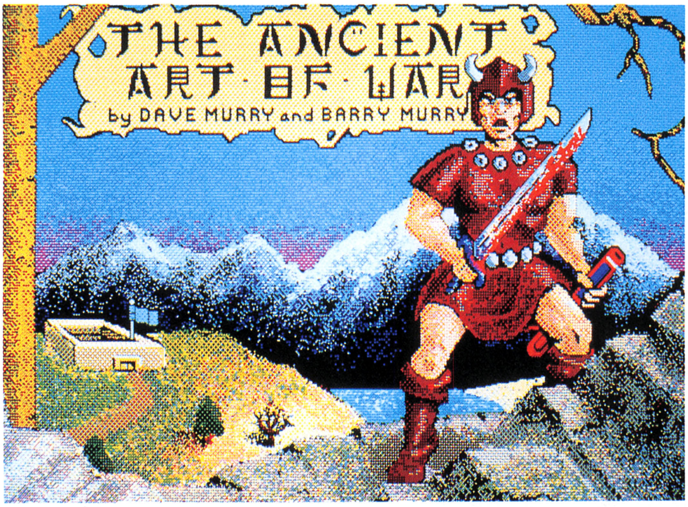
▲ヴァリスの戦士となった優子は街をかけめぐり、つぎつぎと敵を倒していく



▲ステージの最後にはデカキャラが登場する。こいつを倒して次のステージへ進もう



▲テレネットお得意のミュージックモード。ＣＤでプレイしてくれるなんてオシャレ!?



アテナ



その戦術のみならず、賢明さにおいても崇拝されている

アレキサンダー大王



強力な食糧補給戦を持つが、平野以外の場所は苦手とする

ジェロニモ



奇襲攻撃を得意とするので、見晴らしのよい場所で襲われることを嫌う

昔なつかし騎馬戦の味。戦争は野蛮がいちばん！

アート オブ ウォー

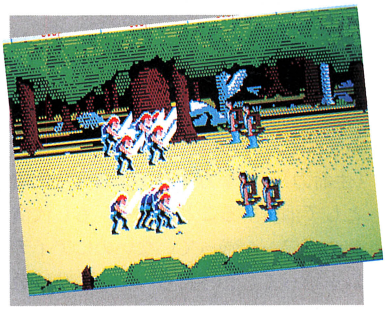
PC9801シリーズ {5D / 3.5D} 9800円

ブローダーバンド・ジャパン☎03-341-1131

　このソフトは「ロードランナー」で有名なアメリカ・ブローダーバンド社が、日本市場に向けてリリースしたゲームソフト第1弾。

「エンシェント・アート・オブ・ウォー」というのは、日本語に訳すと「古代戦争の技法」って意味。けど、このゲームは「現代大戦略」みたいなヘビーで大型の本格的ウォーシミュレーションとはちょいとおもむきがちがう。

　だいたい、近代兵器が生まれる以前（紀元1800年ぐらい）の戦争というのは、せいぜい馬に乗って戦うか、あたりっこない大砲や「いしゆみ」を遠くから



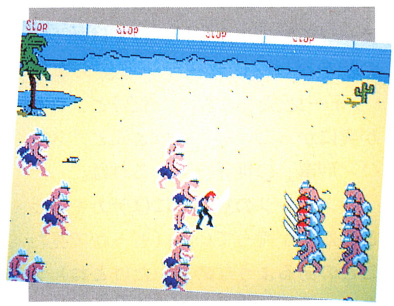
ぶっぱなすぐらいが関の山だった、飛び道具も鉄砲が発明されるまでは、弓と矢だけ。あとは隊列を組んだ歩兵が体ごと敵にぶつかっての肉弾戦だったのだ。

　もちろん、殺したり殺されたりの血生臭い世界だから、野蛮このうえないことは確かだけど、いってみれば運動会の騎馬戦や陣取り合戦とそう大差ないものだったにちがいない。兵器の性能には大きなちがいがないから、結局勝敗を決めるのは兵士の隊列（フォーメーション）や戦術などを決める指揮官の頭のヨサと、兵士たちの体力と根性だけがものをいったわけだ。

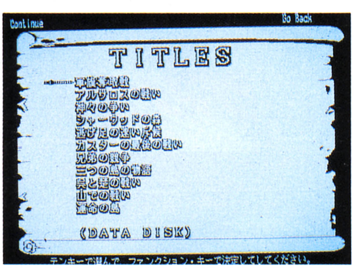
　で、このゲームはそうした古代戦争の様子をパソコンでシミュレートしたもの。美しいグラフィックスをふんだんに使って、誰にでも短時間に楽しめるやさしいゲームにしあがっている。

「シミュレーション」と聞いただけで「えー、あれむずかしくって、めんどくさくって…」と尻込みしちゃうキミにもだいじょうぶだ。

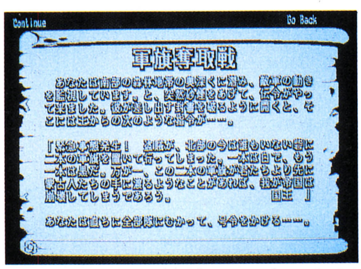
　ゲームには、あらかじめ11個のシナ



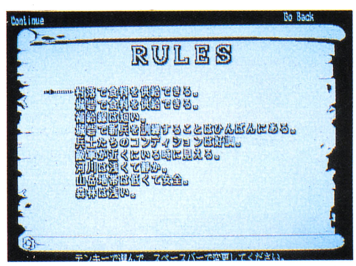
リオがついている。シナリオの名前も「神々の争い」「シャーウッドの森」「カスター最後の戦い」など、なかなか格調高い。ひとつひとつのマップはあまり広くなくて、だいたい3画面分ぐら



▲作戦は全部で10種類もある。どれを選ぼうか！



▲キミに与えられた命令書だ。いざゆかん！



▲選択方式で細かいルールを変えられるのだ

Crush THE Game

気狂いイワン



指導者としては劣るが、そのユーモアのセンスは隅におけない

シーザー



戦術を操る天才だが、占領地の守りはそれほど固くない

ジンギスカンとサボタイ



奇襲と速攻をもちいた戦術で、無敵の強さを誇っている

ナポレオン・ボナパルト

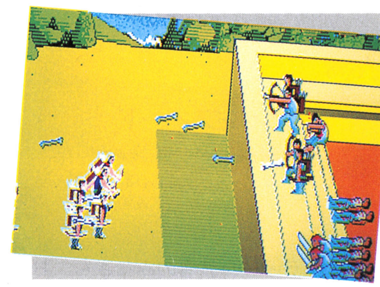


的確な作戦をたてるが、敵の戦力を過小評価する傾向がある

孫子



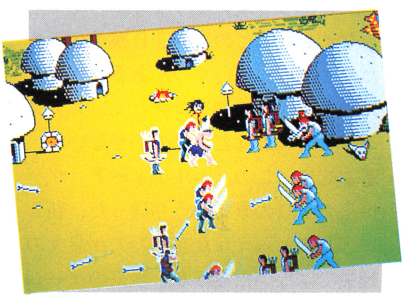
あらゆる戦争の局面に通じており、それを利用して有利な戦いを行う



い。１ゲームが平均30分ぐらいで終わっちゃうのも魅力だ。

地形は森や川、とりで、村、平野などがあって、とてもきれいなグラフィックスで表示される。シナリオを選んで、マップ上に敵と味方の部隊がバラまかれたところから、ゲームスタート。

兵士たちの作戦行動は、リアルタイ



ムで進行する。つまりほとんど勝手に動き回っていて、敵と接触すると勝手に戦闘が始まる。こっちで操作するのは、味方の移動目的地と部隊内の兵士のフォーメーション（隊列の組み方）を決めることと、あとは部隊を２つに分けたり、合流させたりできる。

ほんとは食糧の補給戦とか、兵士のコンディションとか、地形の影響とか、いろんなパラメータが絡み合っているんだけど、そこらあたりは全部コンピュータが計算して結果をだすので、遊ぶ方はあまり気にする必要がない。

戦いが始まると、戦闘画面をズームアップすることができる。このゲーム中いちばん派手なのがこの画面。なにしろ兵士（騎士、射手、歩兵の３種類の混合部隊）のひとりひとりが、フォーメーションに従いながら、それぞれ武器を持って、実際に動いて戦うのだ。このモードでは前進や退却などのコマンドも出せて、けっこう力が入る。

そして、必ずしも敵と戦って殺すだけが能のゲームじゃない。マップ上には味方と敵の軍旗がいくつか置かれていて、軍旗を全部取られた方が負けだ。

また、敵の司令官が全部で８人用意してあって、それぞれが違うタイプの攻撃法をとってくるから、同じマップで何度でも遊べる（敵のうち、いちばん強いのが中国の「孫子」だったり、奇襲をかけてくるのが「ジェロニモ」だったりと、ここもすごく現実味があっておかしい）。おまけに自分でマップを作って、敵味方の配置を決めるコンストラクション機能までついている。

文句をつけるとすれば（マウスで操作できるとはいえ）全体にコマンド入力の反応がちょっと鈍く、画面の書き換えを待たされるのが難点。戦争という殺伐とした題材をあつかっている割には、どこかのんびりほのぼのとしたムードが心地よいゲームだ。ガキ大将になってケンカするつもりでやるとちょうど気分がノルだろう。

大型ゲームばっかりで、もうウンザリという人には、なかなかさわやかな味わいの一作でした。



矢折れ、刀尽き、でもすぐに次の戦いが待っている。負けないゾ！

作戦

とにかく目的は「敵に旗を取られず」「敵の旗を取る」こと。戦いばかりに夢中になっているといつまでたっても勝てないゾ。食糧と兵士の補給をよく考えて、偵察部隊をなるべく小分けにして使ってみよう。



１つの部隊から分隊を作っている。これが勝敗を握る大きなカギ



カーソルを合わせると部隊の状態や人員の内訳がわかる



現在の敵味方の配置がひと目でわかる。こりゃ劣勢だな

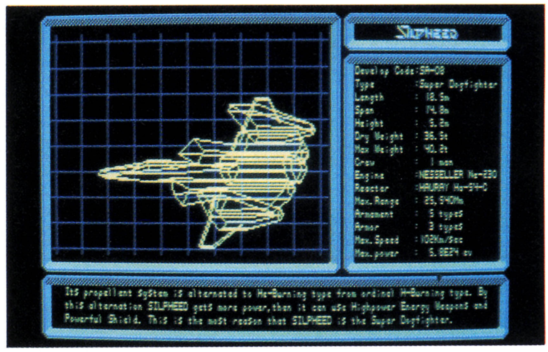


兵士の隊形を決める。隊形によって戦闘の有利／不利が決まる

山下　章のすごくマジメに遊戯随筆（ゲームエッセイ）

これぞシューティングゲームの最高峰!!

SILPHEED



シルフィード
PC8801SRシリーズ　5D　6800円
ゲームアーツ　☎03-413-4507

コンプティーク読者のみなさん、おひさしぶり。いやあ、先月は編の高野さんにわがままを言って休ませてもらっちゃったもんで、いきなりこんなあいさつから入るわけなんだけど、まずはなんで休んだのか、説明をしなくちゃいけないな。じつは、この1カ月間、ボクは新しい本の執筆活動（ウ〜ン、いい響き！）にかかりっきりで、ほかの仕事をしている時間の余裕がなかったんだ。そこで泣く泣く、コンプティークの連載をお休みにしたってわけ。（高野：ホントにィ？　ほかの雑誌で浮気したんじゃないの？）

何をおっしゃいます、高野さん！　ボクはずっとコンプティークひと筋（？）やっぱりメインはコンプティークですよお。高野さん、一生ついて行きますっ！

てなわけで今月のコンプティークの原稿にはいつもの月より一層気合いが入るわけなんだけど、とにもかくにもボクは今、モーレツに感動している!!

なぜ感動しているのかと言うと、べつにこの前ホンモノの新田恵利ちゃんと会ってお話しをしてきたからでも、渡辺満里奈ちゃんから「章さんへ」というメッセージ入りのサインをもらったからでもない。今月紹介するゲームアーツの「シルフィード」、このゲームが待たされただけあって、モンクのつけようのないくらい完璧なデキにしあがってくれたからなのだっ!!

もうこのゲームには、言葉による説明は何もいらない。ひたすら撃って撃って撃ちまくる、だれにでも楽しめる典型的なシューティングゲーム。それをゲームアーツが持ち前のプログラムテクニックをぞんぶんに発揮して、さまざまな味つけをしてくれた。

まず、パソコンゲームとしては初めてじゃないかと思える、超高速の3D表示。その昔、数社から3Dを売り物したゲームソフトがいくつか発売されていたけど、ハッキリ言って、あの手の作品はゲームになっていなかった。（これはそれらの作品がゲームでなかったということを意味しているのではない。ゲームとして遊べるだけの要素を満たしていない、あくまでも自己満足のソフトに終わっていたということである）。ところが、この「シルフィード」は、コワイくらいにしっかりとゲームになっている。いや、むしろ最近の子供だましのファミコンソフトなんかよりは数倍も遊べるシューティングゲームになっているってのがスゴイ！

なぜこれほどの高速3D表示ができたのか、理由はいくつかある。パソコンの機能アップやプログラミングテクニックの向上なども見のがせないが、基本的にはこの「シルフィード」が、従来の3Dの概念をうち破った、新しい3Dのとらえかたをしたのが最大の理由ではないだろうか。従来のゲームでは3Dというと、あのビデオゲームの傑作「スペースハリアー」のように正確な遠近感をもたせることがすべてだと思われていた。ところが、「シルフィード」はちがう。遠近感があるようでないようにした、擬似3Dならぬ擬似遠近感をつけたところがコロンブスの卵なのだ。つまり、今までの3Dゲームが真正面 or 真上から物を見ていたのに対して、この「シルフィード」

WEAPON

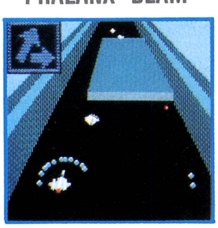
シューティングにつきもののパワーアップももちろんある。全部で5種類、ほどよくてマル。

FORWARD BEAM



▲最初っから装備してるノーマル弾。Wマークを取ると火力が増すゾ！

PHALANX BEAM



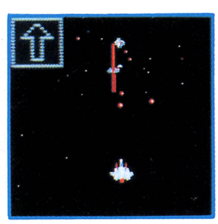
▲弾が前方と横方向に撃てる。横の敵には有効だけど前がちょっと弱い

V—WARD BEAM



▲弾を前方に広範囲に発射する。6面は隕石面などには非常に有効

LASER CANNON

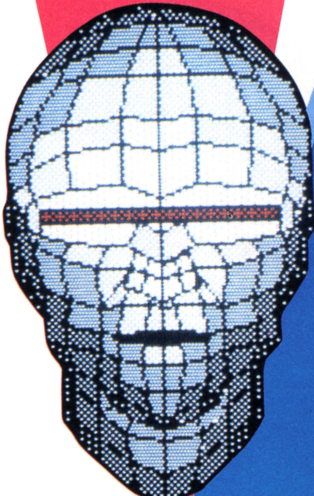


▲おなじみのレーザー。火力はメチャ大きい。要塞内の面で使うのがベスト

AUTO-AIMING

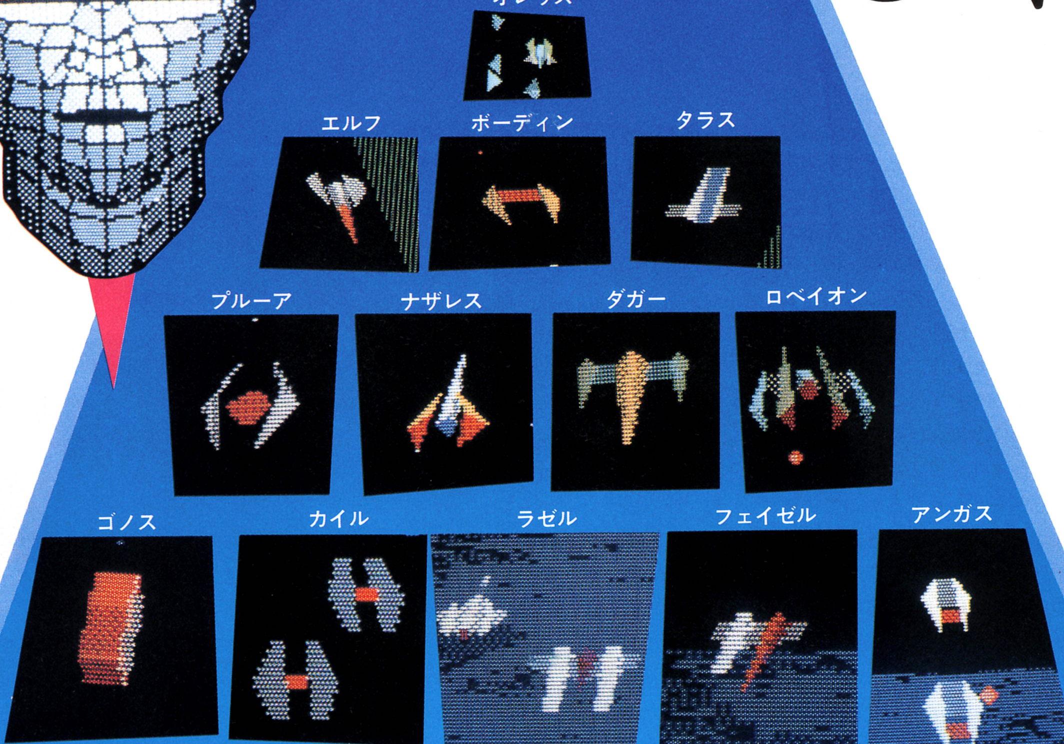


▲狙わなくても敵に当たってくれる誘導弾。コレをどこで使うかが勝負の決め手



ENEMY

しつようにインケンな攻撃で攻めてくるかずかずの敵たち。なんでそんなに速いのっ!?



オレウス

エルフ　ボーディン　タラス

プルーア　ナザレス　ダガー　ロベイオン

ゴノス　カイル　ラゼル　フェイゼル　アンガス

の世界では、ななめ上からすべてを見下ろすように作られている。これによってどんな効果が生じるか？　本来ならば、前後左右上下の8方向で表現しなければならない空間の移動を、たんに前後左右のみの4方向で表現することができてしまうのだ。だから「シルフィード」では、正確に言うと、敵の攻撃を上下にかわすことはできない。あくまでも前進か後退するかしかないのである。つまるところ、このゲームは従来の上下の移動を奥と手前の移動に変換させることによって3D性をもたせているのにほかならない。この発想の大胆さにはもはや脱帽。かつてのビデオゲームの秀作「スペースファイアーバード」に通じるおもしろさを見い出せるのはけっしてボクだけではあるまい。

──ウ〜ン、どうも文体がカタくなっていかん、ボクって本当におもしろいゲームに出会っちゃうと、どうもマジメに論述したくなっちゃうクセがあるんだよね。まあとにかく、この「シルフィード」はそれほどおもしろいゲームだってことなんだ。コレはもう絶対に買い。買ってつまらなかったって人がいるんなら、ボクに文句を言ってもらってもケッコウ。(高野：ボクも同じ意見です。みんな買いましょうね)ひさびさにパソコンで遊べるゲームが出たぜ！　それから「シルフィード」ばかりじゃなくて、ボクの新しい本「チャレンジ！　AVG&RPG2」も買ってね♡

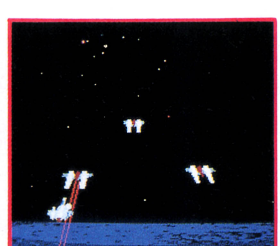
（文／山下　章：本誌ゲーム評論家）



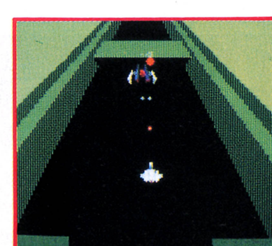
▲ウホホ〜イ、パワーアップパーツがいっぱい！Bを取るとこうなるゾ



▲アステロイドを装着。某ゲームのオプションのようだぜっ！

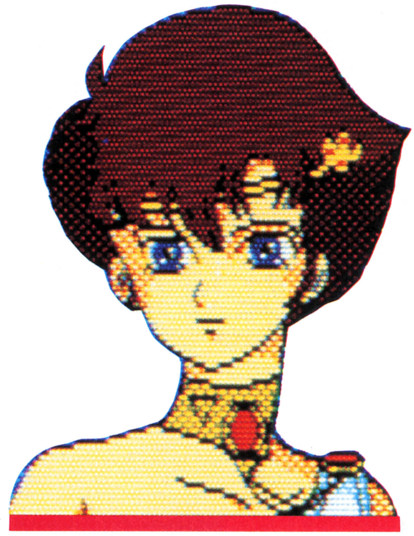


▲惑星上のステージ。このレーザーを撃ってくるヤツがとにかく強い!!



▲やってきました要塞面。せまい通路がとってもスリリング

新井素子のヒロイックファンタジーがAVGに！



扉を開けて

PC8801SRシリーズ 5D 7800円

キティ・エンタープライズ ☎03-499-4271

根岸美弥子（ネコ）は私大文系の１年生。見たところなんの変哲もないフツーの女の子だが、実は彼女は超能力者(ＥＳＰ)だった。満月の夜、同じＥＳＰの斉木香と新しい仲間になるかもしれない山岸桂一郎を工事現場へ呼び出した。そのとたん！

３人は異世界へとトリップしてしまった。気がつくと周りは一面の闇。目を凝らすとかすかに光るものがあった。扉だ。まだ頭をかかえてうめいている香をうながし、おそるおそる扉に手をかける——。

まばゆい光。しばらくして周りを見わたしたネコはおびただしい数の民衆が彼女の前にひれふしているのを見た。

ここは中の国。西からきた侵略者デュラン３世の支配に民衆は苦しんでいた。ネコは伝説の救世主ヌリューラ姫として、デュラン３世を倒すことを誓う——。

というのがおおよそのプロローグ。ゲームの展開は、ネコとその一行が、中の国の村をまわり、デュラン打倒の軍勢を旗上げすることに始まる。中の国のいたるところにいるデュラン３世の守備隊の目をかいくぐって、どうすれば民衆の力を結集できるのか——ここがゲームの大きなポイントだ。勢力が少ないうちに戦いを始めると痛い目を見るし、逃げてばかりだと士気がふるわず、民衆に見向きもされなくなる。

さて、ほどよい大きさに軍勢が成長したらいよいよ戦闘だ。ＳＨＡＷＡ城へ攻めこむのだ！

戦闘シーンでは、画面がガラリと切り換わり、バリバリのバトルモードになる。弓の応酬あり、白兵戦ありで、かなりハードなモードだが、勝つと負けるとでは大違い。勝てば噂を聞いた民衆たちが集まり、勢力が拡大するが、負けると悲惨だ。士気はガタ落ち、ヘタをすると一行の誰かが戦死してその場でゲーム・オーバー。

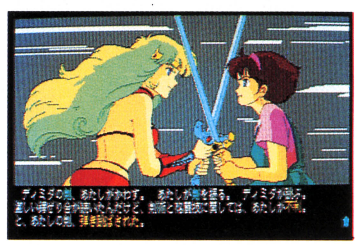
ま、最低限勝つためにはネコのＥＳＰ能力に気をつけること。中の国には「魔の月」と「和の月」の２つの月があって、魔の月が中天にある時、ネコの超能力はＭＡＸになる。和の月はその反対のはたらきをするので、なるべくなら魔の月が出ている時に戦闘をしよう。

それにしてもグラフィックの美しさはスゲエ。表示枚数の多さといい、その美しさといい、これだけで十分モトはとれる出来ばえだ。ＢＧＭもいい。ストーリーの展開に合わせて要所要所にいくつものＢＧＭが流れる。

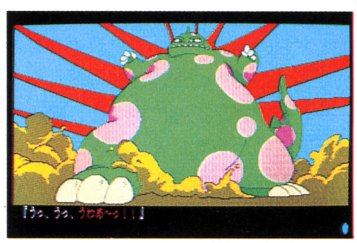
ついつい感情移入が過ぎて、敵の本拠地、ＳＨＡＷＡ城へ攻めこむ時には、気分はほとんどヒロイック・ファンタジー。新井素子ファンにも、そうでない人にもおススメのソフトだけど、原作を読んでいれば気分はいっそうもりあがるぞ！　キミはデュラン３世を倒すことができるか！



▲満月の夜不思議な力が３人を異世界へとトリップさせる。行きつく先は——!?



▲城の中で出会った少女は、"鬼姫" と呼ばれ敵に恐れられた東の国の王女ディミダだった



▲な、なんだこれは!?　唐突な極道恐竜の出現に敵も味方もただアゼン。頼もしい味方です



▲メイン画面。左にはこれからめぐり歩く中の国の地形が、右側には月の満ち欠けが示される



▲敵と遭遇すると画面はバトルモードに切り換わる。ESP能力をじょうずに使って勝ち抜こう！



▲敵の本拠地、シャワ城でいよいよデュラン三世と対決。ネコたちの前に意外な事実が!?

RPG風SFシューティングゲームだぜ！

Crush THE Game

未来

PC8801シリーズ 5D
X1シリーズ 5D
PC9801シリーズ 5D / 3.5D
7800円

ザインソフト ☎0794-31-7453

宇宙世紀Seven—two—O。地球における人類の繁栄は終わりを告げ、人類は種の存続のために宇宙への進出を余儀(よぎ)なくされていた。その最終的な目的地、RAINBOW星雲は6つの惑星と、それを統治する1つの惑星よりなりたっており、人類に激しい敵意をいだいていた——。

とまあ、おおよそはこんなストーリーで、しっかりSFしちゃっているわけだが、雰囲気は大体つかめたことと思う。このゲーム「未来」は、宇宙戦士（ソルジャー）が、敵惑星の地上から地下へと縦横に駆けめぐり、戦闘を繰りひろげる、そんな元気いっぱいのゲームなんだ。とは言っても、ただただ健康優良児であるだけじゃない、意外に頭を使うRPGの要素もふんだんに盛りこまれているんだな。

各惑星にあるワープ・ゾーンを通じて、SHOPへの道が開かれているのがそのひとつ。SHOPには、WEAPON、ITEMなどなど多くの店があって、ソルジャーはそこで傷ついた身体を休めたり、武器を買ったりすることができるんだ。代金は心配ない。EXCHANGEという店へ行けば、撃破したポイントをお金に換算してくれる。特定の店では品数も豊富で、武器やアーマードスーツなんかはつい目うつりがしやすいが、それぞれ長所と短所（たとえば防御力が大きいヘビィなスーツは行動を鈍らせる）があるので、よーく考えて買うのがよろしい。

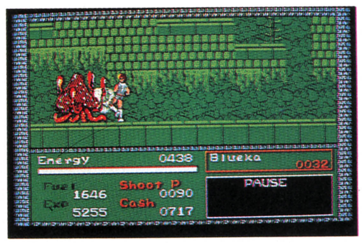
次に地下世界について。地上戦シーンに比べて地下はRPG風の迷路だ。おどろおどろしいキャラがうろうろしてソルジャーの行く手をはばんでいる。ここでは武器は使えない。頼れるものはパンチ・キックと、SHOPで買ったアイテムだけだ。各惑星の親玉、デカキャラはここに住んでいるので地上で十分経験値を上げてから突入すること。

最後に、グラフィックはややあっさりした感があるが、そこは好みか？ややシブイと言うべきだろうか、キミの判断にまかせよう。

アクションゲームが得意の人にオススメのアクションRPGだ！



▲地上を統治している敵を倒すと、地下へ通じるワープ・ゾーンが開ける



▲これが同じゲームか、と思えるくらい画面が切り換わる。キック・パンチで相手を倒せ

ムダズカいしないのが勝利への道！



▲バーニャの燃料を補給する給油所。FUELがなくなるとENERGYが激減するので要注意



▲最も興味のあるところ。店によって置いてある武器の種類も違う。Tripleはおススメ品！



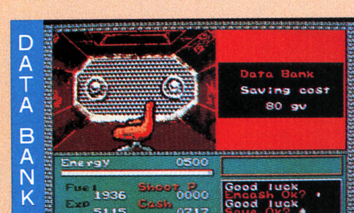
▲ソルジャーの生命力を表わす。始めのうちは無理をせずにこまめに補給しよう



▲アイテムは地下でのみ有効。エネルギー回復の薬なんかは何をおいてもそろえるべきだ



▲撃破した敵の数(SHOOT P)をお金に換えてくれる。ヤリ貝ってもんだよなっ！



▲ゲームデータの記録所。セーブをするにもお金が必要だなんてチャッカリしてる

超戦士ザイダー
大惑星ユング

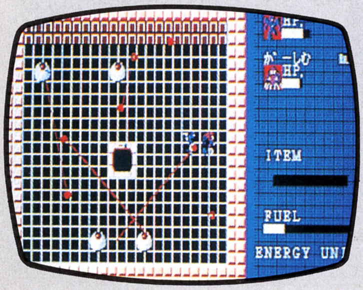
FM7シリーズ 5D/3.5D 7800円

コスモス・コンピューター ☎03-770-1821

バトルアクションRPGだぜい！

いよいよ、超戦士ザイダーシリーズの完成だ。「大惑星ユング」平和な星ユングに軍団をひきいて舞い降りた、魔神を倒すためザイダーは戦闘艇ビグラスに乗りこんだのだった。画面は、空中戦闘モードと地上戦闘モードの2つがあって、地上モードでは画面が空中モードの4倍にもふくれあがっちゃう。さらに、前の2つにプラスして建物内でのバトルモードもあるんだ。なんか中味のたっぷりつまった、お楽しみ袋みたいなゲームだぜい。それと、もうひとつの特長が仲間さがしの楽しさだ。とらわれている者や隠れている者は、いろんな情報をおしえてくれたり、一緒に戦ってくれたりしちゃうんだぜい。仲間は、3人まで連れていくことができる。この集団バトルでは、どれだけ仲間をうまくコントロールできるかがポイントだぜい。最終的な目的は、魔神を倒すことなんだけど、それまでに8つの敵基地破壊や重要な仲間の救出探索など数多くの任務がある。約千画面の広大なマップの中でザイダーはハードバトルを繰りひろげていくんだぜい！





臨場感あふれるソナーの音がリアルだ！

夕なぎのホライズン

PC8801シリーズ 5D
FM7シリーズ 5D/3.5D
（要FM音源ボード） 6800円

クロスメディア ☎03-486-9470

潜水艦を舞台にしたシミュレーションにはいくつかのパターンがある。これは潜水艦をシミュレートする限りのがれられない宿命かもしれないが、まず潜望鏡。形式はどうであれ敵艦のシルエットが浮かびあがり、ゲーマーは魚雷発射ボタンを押す。

「ＨＯＲＩＺＯＮ」を渡された時にも思わずそのパターンが目に浮かび、正





直言って、ああまたかと思った。確かにこのゲームも同じパターンの繰り返しだった。

だったのだが…何かが違う!?　何度かプレイして始めてわかった。このゲーム、潜水艦の乗員の誰もが持つだろう、不安感の演出がじつに巧みなのだ。かん高く耳ざわりにソナー音にしろ、低く遠くに流れていく爆雷の爆発音にしろ、「音と映像による一」のキャッチフレーズにふさわしくリアルなものとなっている。

クロスメディアの強みである「音」を十二分に生かした構成は心にくいばかり。潜水艦シミュレーションの佳作と言えるだろう。

ちんねんとそんねんが大暴れ！

九玉伝

FM77AVシリーズ 3.5D 7800円

テクノソフト ☎0956-33-5555

九玉伝…古くは日本古事に記されてあったという謎の伝説。「人の世と悪霊界をさえぎる九つの玉。この九玉の封印がとけたとき人の世に魑魅魍魎(ちみもうりょう)がはびこるだろう」　ところが、この九玉の封印が悪霊界の王、龍鬼によって破られてしまった！　伝説のとおり妖怪や魔物が人の世に徘徊(はいかい)し始めた。これを知った小坊主の「ちんねん」と「そ





んねん」の兄弟は、九玉の封印を元どおりにするため敢然と立ち上がった。

地上、地下とも合わせて1000画面以上という広大なマップの中で、シューティングゲームばりにビシバシ妖怪を倒しながら進んでいくのは、なかなか気持ちのいいもんだ。このゲーム、アクションＲＰＧなんだけど、2人同時プレイを採用したと言う変り物。おまけに同時プレイの時、2人が協力しあわないとすぐ兄弟ゲンカになってしまうぞ。こまったヤツらだ。お店や洞クツなどに入ると、いろいろなアイテムやヒントが手に入るけど謎は深まるばかり。

スクロールは、キレイだしマルチウィンドウは見やすいし、花マルだネ！

ギリシア叙事詩ふうRPGだ！

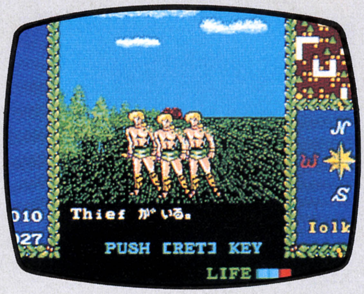
アルゴー

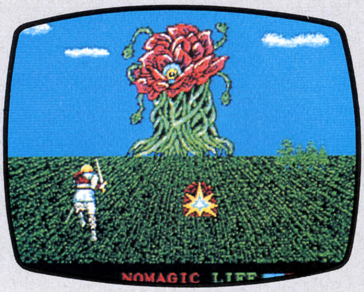
PC8801SRシリーズ 5D 7500円

呉ソフトウェア ☎0486-46-0660

ギリシア神話と言えば、神話の中の神話。世界で最もメジャーな神話だが、呉ソフトウェアがそのギリシア神話の世界をＲＰＧで再現した。

「ギリシア英雄伝説　ＡＲＧＯ」がそれで、父親を毒殺され、故国をおわれたイオルコスの王子イアソンが魔族ポントスを倒すまでを描いた叙事詩ふうＲＰＧだ。





プレイしてみた第一印象は、まずグラフィック画面が落着いた色調で、古代の神話世界の風格のようなものを表現するのに成功しているということだろう。これは一見、ささやかなことのようだが、ゲーマーとしては少しでも雰囲気を盛り上げてくれる要素に期待している。ＢＧＭにしても同じことで、その点呉ソフトウェアの配慮はかなりのものだ。

アイテムと敵キャラの豊富さについてもほぼ同様。特にデカキャラと対戦する画面では主人公の動きが３Ｄを利用したリアルなものとなるので必見！

ここはしばらくのあいだは話題になりそうな期待のソフトだ。

あの名作「Qバード」が帰ってきた！

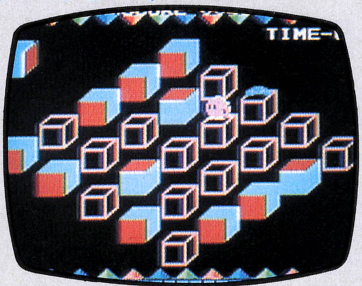
Q バード

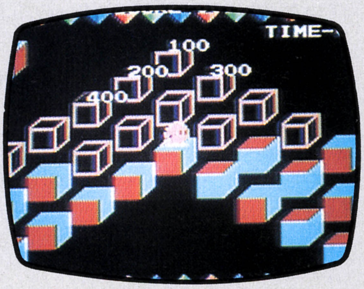
MSX R 4800円

コナミ ☎03-262-9110

むかし、僕らの友だちだったＱバードが、装いもあらたに帰ってきた。

今回の主人公はアップ君。バグのないプログラムを好物としている。そのアップ君が、画面に配置されたキューブをクルクル回転させ、左上のターゲットキューブと同じ向きにして、透明のキューブを作る。そのキューブをタテ、ヨコ、ナナメのいずれかで、5つ以上ならべるというのがゲームの目的。





これだけならカンタンだけど、これにオジャマ虫モンスターが登場するから話はややこしくなる。「魔城伝説」のシットルケがアップ君をおいかけまわすし、その弟のヤットルケは透明なキューブをひっくりかえすし、ニョロニョロは自分と同じ色のキューブの上をさまよっているし、やんなっちゃう。

しかし、そのアップ君にも強い味方スライム５兄弟いる。２段とびパワーアップやスピードアップなどの手助けをしてくれるんだ。このスライム５兄弟に助けてもらって、今日もアップ君はキューブを回し続けるのでした。(ツープレイやボーナスステージもあるよ)

スネイクイット

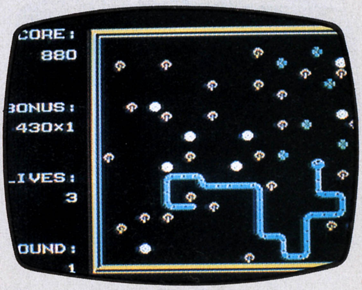
MSX R 5500円

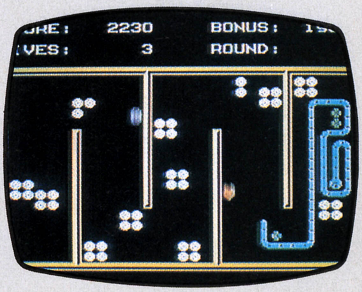
セイカロモックス ☎03-211-6813

ヨーロッパ直輸入のMSXゲームだ！

突然ですが、ヘビはお好き？　じつはこのゲーム、ヘビ君が主人公。もちろんヘビ嫌いの人でも楽しめるよ。

画面いっぱいに散らばっているクローバーや、突然あらわれるハート、㊙のボーナスなどをどんどん食べていくことによって、このヘビ君は成長する。ただし、マッシュルームを食べると死んでしまう。さっき成長するっていったけど、長くなるっていった方が適切かも。つまり、ヘビ君は次第に動きがとりにくくなってくるわけだ。(ヘビ君がサナダ虫のようにみえてくる！）だから、むやみに食べればいいってもんじゃあない。ヘビ君の進行方向をあらかじめ予測しないとやっかいなことになりそう。まさに“思考型パズルゲーム”。簡単にはクリアできないのだ。





迷宮神話

MSX R 5600円

HAL研究所 ☎03-252-1344

エデナーランドを救うのはキミだ！

愛と平和の国「エデナーランド」は、破壊の大王によって攻められ、滅亡の危機にたたされてしまった。そこで、ジェントリーランドの王子ロロがエデナーランドを救わんと、破壊の大王を倒すために旅立つのであった……。

さて、ロロの目的は鍵を5つ集め、メインマップ(100面)からN・E・W・Sマップを通り、ラストマップに行くことだ。鍵はメインマップのどこかの地下に隠されている。ただし、最後の破壊の大王と戦うためには北・東・西・南のそれぞれの神からパワーをもらってなければいけない。画面に表示されるヒントを参考にして神様を探すこともこのゲームをクリアする必須条件だ。

メドーサ、スカルなど敵キャラは8種類ほど。そのほとんどが動きのパターンが決まっているので、何回か体験すれば、対応のしかたが自然とわかってくるハズ。それよりやっかいなのは、道の所々にある一方通行のマーク。その矢印の方向にしか進めないので、新しい面に出たら、まず一方通行のある位置を確認しておくことが大切だ。





友よ、ヨーロッパの夜明けは近い！

英雄ナポレオン

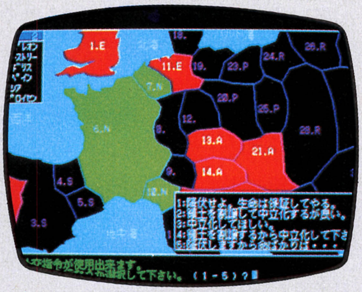
PC9801シリーズ 5D 9800円

ポニー ☎03-221-3161

今、シミュレーション・ウォーゲームが静かなブームを呼んでいる。コンピュータ・ウォーゲームの世界もその例外ではなく、「大戦略」や「三国志」といった超ド級のソフトが輩出している。

ポニーの「英雄ナポレオン」は、登場人物がじつに300人。革命と戦乱の嵐が吹き荒れる19世紀初頭のヨーロッパを舞台にした壮大なスケールの作品なのだ。





ゲームの進め方については、ただやみくもに戦うだけではなく、外交交渉を中心とした広い視野でのTACTICS(戦略)が要求される。当面の敵をたたくためには、現在どの国と同盟を結び、どの国を中立化したら良いのか—シナリオはグランド・キャンペーン、アウステルリッツ、ロシア遠征、ワーテルローと4つ用意されているが、どれをとってもゲーマーの戦略眼がギリギリまで試される。

なおゲーム操作はごくシンプルに設計されているので、初心者にも取っつきやすいのではないかと思う。

ついつい夢中になってしまうエビセンゲーム

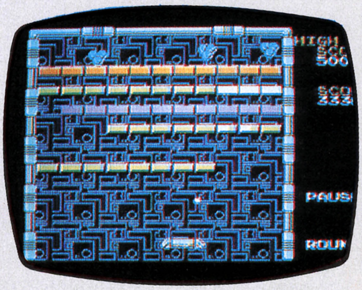
アルカノイド

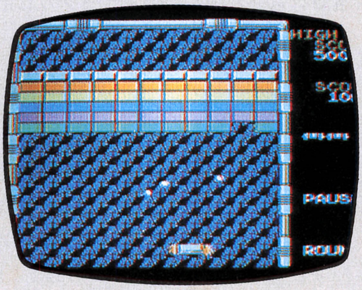
MSX R 5800円

ニデコ ☎03-251-8061

タイトーの新作は、驚くなかれ、あの「ブロックくずし」のリメイク版。超高速シューティングゲームや大型RPGがひしめきあう中で、いまどきこんなノンビリしたゲームがウケんのかいな？ と思うのはシロートの赤坂見附、けっこうイケるのだ（少し早く出たアーケード版はすでに相当な人気)。

もちろん、グラフィックスやルールにはずいぶん工夫を凝らしてある。とくに目新しいのは、スピードダウン、1アップ、トリモチ、マルチボールなどスペシャル機能を持ったカプセルが落ちてきて、それをうまく拾うとゲームを有利に進められる点、また、各面のブロックはきれいな絵柄に並べられている（スペースインベーダーの顔まであったりして…)。





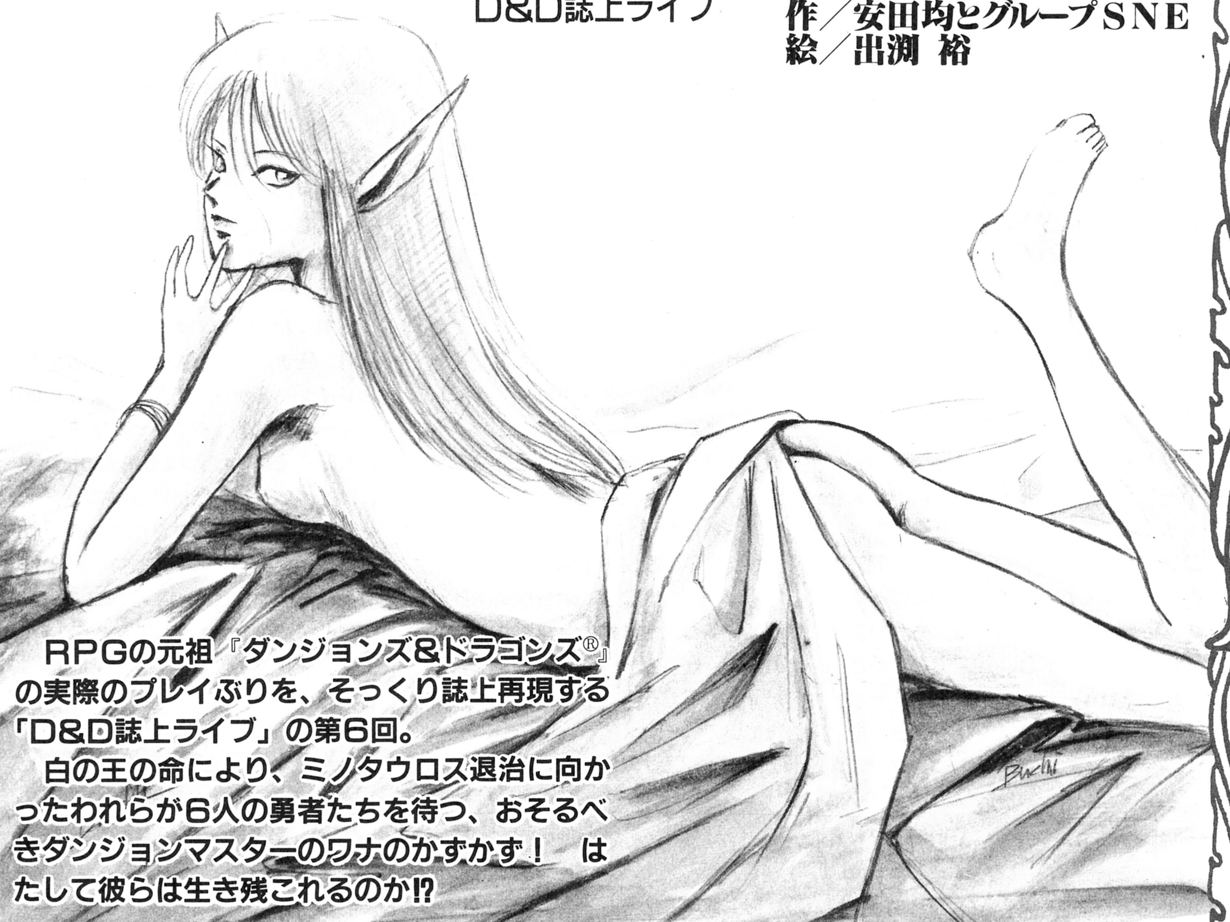
もしかしたらキミのオトーサンやオニーサンなんかも「昔はオレもちょっとした腕だったんだ。貸してごらん」なんて熱中しちゃうかも知れない。TVゲームも登場して10年。とうとう世代が一回りして、リバイバル製品が成り立つところまで定着した。

ロードス島戦記

Record of Lodoss War

D&D誌上ライブ

作／安田均とグループSNE
絵／出渕 裕



RPGの元祖『ダンジョンズ&ドラゴンズ®』の実際のプレイぶりを、そっくり誌上再現する「D&D誌上ライブ」の第6回。

白の王の命により、ミノタウロス退治に向かったわれらが6人の勇者たちを待つ、おそるべきダンジョンマスターのワナのかずかず！ はたして彼らは生き残これるのか!?

episode VI ミノタウロスの魔宮

正義と邪悪の２大勢力が争う戦乱の島、ロードス。この島を、大いなる名声と富とレベルアップを求めて旅する６人の勇者たちがいた。彼らはかずかずの冒険ののち、ヴァリスの王女を助けだし、国王に謁見を許された。しかし、そこで彼らは“ミノタウロス退治”という試練を与えられた。勇者たちはいま、ミノタウロスの棲む迷宮の奥深くへと進んでいく……。

ダンジョンマスター（以下ＤＭ） さーて、続きといこうか。

パーン よしきた。ギムに、あまり深追いするなと呼びかけるぜ。この奥には、何が待ち受けているのかわかったもんじゃねぇからな。

ギム その声に応じて、わしは止まったぞ。

パーン いつものように隊列を組み、慎重に奥へ進もう。ランタンは、エトにもってもらう。

ＤＭ いつものようにメタル・フィギュアを使ってと……ＯＫ。先に進むね。少し行くと、T字路になる。左はすぐドアになっている。リザードマンは、このドアをはいったようだよ。

エト 右は？

ＤＭ 通路が続いている。

ディードリット べつにリザードマンが目的というわけじゃないから、とりあえず左はほっておきませんか。まず、この迷宮を見きわめることのほうが、先決だと思いますよ。

スレイン そうですねえ～。何かの手掛かりを見つけないと、いけませんからねえ～～。

パーン じゃ、右ね。しらみつぶしといくか。

ギムはズタボロになり、賢者は警告を発する事

DM　まっすぐ40フィート行って、左に曲がり、すぐ折り返し、そこから10フィート目に右に分かれ道。通路はさらに30フィート行って、そこで行き止まりになっている……。

パーン　え、えーと……、スレイン、マッピングはだいじょうぶだろうな。

スレイン　はい、こうでしょお~~~。

DM　(その地図をのぞきこんで)ちが～う。そーじゃないでしょー！

しばらく、DMとスレインとのあいだで、マッピングに関するやりとりが続く。

ウッド・チャック　まさに迷宮だなあ。

パーン　よくわからんが、とにかくまっすぐだ。そしてつきあたりを探す。

DM　なるほど、シークレット・ドアがあるとふんだな。でも、そこにあるのは落とし穴なのであった。先頭の2人、パーンとギムは、回避できたかどうか、それぞれ自分のデクスタリティ以下の数を20面ダイスを振って出してくれ——ふむ、パーンは成功、ギムは失敗か。じゃあ、ギムは落とし穴に落ちた。ダメージは5発。

ギム　不覚だ。

パーン　しかたがねぇ、前の分かれ道のほうを行く。とりあえず、途中にドアがあっても、はいらない。

DM　了解。どんどん行くんだね。

かくして彼らはどんどん行き、次つぎとワナにひっかかっていった。とくに、映画の「レイダース」よろしく仕掛けられた巨石のワナに、またしてもギムが被害を受け、ズタボロになった。

ディードリット　ドワーフは鈍足ですからねぇ。

エト　とにかくギムに“キュア・ライトウンズ”の呪文を1回使います——げっ、最低だ。2発しか治らない～!!

パーン　おまえは神に見放されているのだぁ。が、しかたねぇ、これまでドアが4つあったから、最初のヤツから開けていくぜ。

DM　じゃ、少し戻って、と。よし、だれが開けるの？

パーン　よし、オレが開けるぜ。みんな、下がってろ！

DM　(おおげさなヤツ!)別に、中には何もいない。

パーン　とりあえず中にはいるぞ。

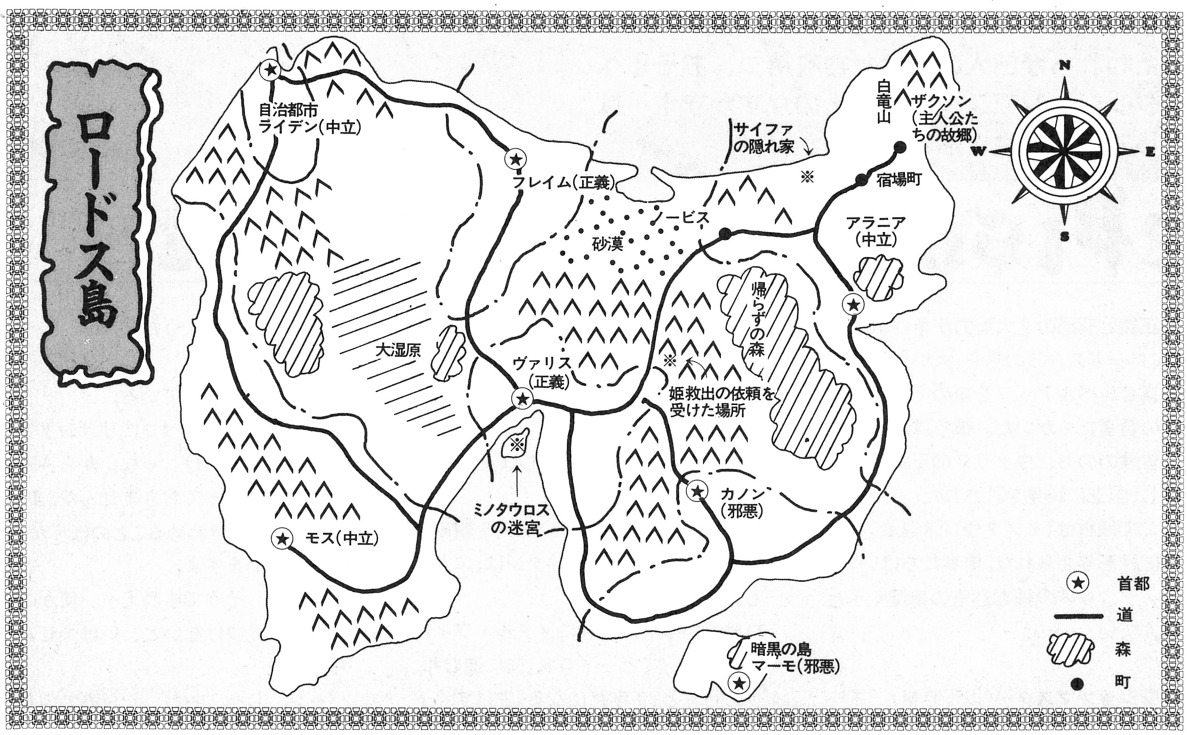
DM　パーンがはいると、部屋の中がオレンジ色に光りだした。そして、部屋の真ん中にユラりと男の姿が浮かびはじめた。で、その立体映像の男は話しだす——汝(なんじ)はミノタウロスにすべてをささげにきたものか。それとも王命にそむき、これを倒しにきたものか。愚(おろ)かなる侵入者には、死のワナが待ち受けている。終わりはすべて危険なり、されど1つは、汝らを正しき道へ導くであろう。すなわち魔物の巣くう迷宮なり。戻れ、死すべきさだめのものどもよ！

スレイン　脅かされてしまいましたね。

ディードリット　でも、ヒントみたいにも聞こえますね。つまり、行き止まりにはすべてワナが仕掛けられているけれど、1つの道はミノタウロスのところに続いている、ってことでしょ。

エト　あ、なるほど。わざわざワナがあることを教えるのも、変な話だよね。

ディードリット　ウォートは、脅かしと見せかけて、ヒントを教えてくれたんですよ。彼は王命のため、しかたなく



この迷宮を作ったんですから、おそらくミノタウロスを倒してくれる勇者の訪れを待っていたはず。これくらいのことは、いかにもしそうですよ。

パーン　ウォートが、か？

ディードリット　まあ、それ以上にうちのＤＭがですがね。

ＤＭ　あまりＤＭの性格を読んじゃダメだよ。キャラクターはＤＭの性格を知ってるはずがないんだからね。

ディードリット　じゃあ、この世界の原理とでもいえばいいんだ。ＤＭ＝神ですからね。

ＤＭ　それは少しちがうね。ＤＭは、確かになんでもできるけど、しかし、なんでもしていいかというと、じつはそうじゃない。ＤＭは、ゲームを楽しいものにしなけりゃいけないし、そのため逆に自制することも多いんだよ。とくにぼくの場合、ファンタジー世界の掟(おきて)に忠実にいこうとしてるとこがあるから大変なんだよね。

ギム　それでもＤＭはやめられない。これはもう、一種の病気だな。

パーン　なんか話がマジだな。

スレイン　続きをしましょうよお〜〜〜。

ＤＭ　（ったく、コイツときたら）

エト　では、次の部屋に行きますよ。

ＤＭ　じゃあ、不意討ち判定をして。

パーン　……よし、こっちは驚いていない。しかし何が出たんだ？

ＤＭ　別に、女の人が１人だけど。

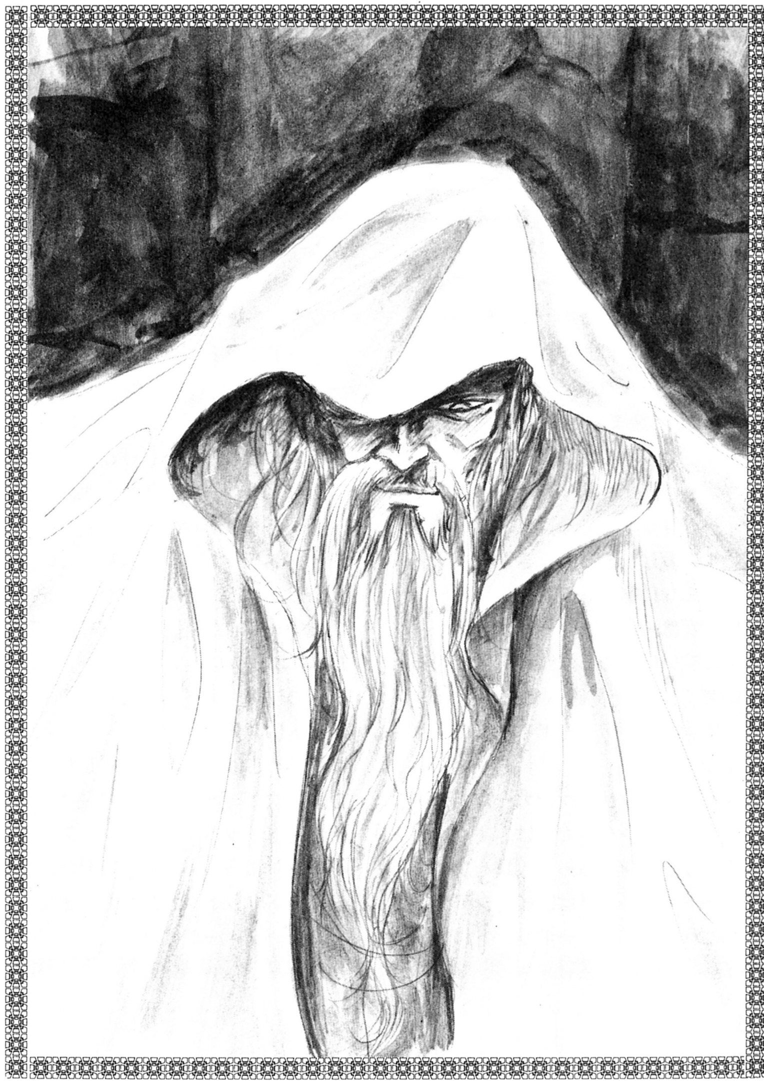
スレイン　げっ、まさかカーラじゃないでしょうねえ〜〜〜。

ＤＭ　ただの女の人だよ（いまのうちは、だけど）。

ディードリット　ただのねぇ……？

パーン　とりあえず話しかけてみよう。えーと、あなたはなぜこんなところにいるんですか？

ＤＭ　わたしは、ミノタウロスのいけにえになるため、ここにいます。さもないと、わたしの村が荒らされてしまうので……、それよりもあなたたちは？——と聞いてくるけど。



パーン　オレたちは通りすがりの……。

スレイン　アドベンチャラーですよお〜〜〜。

ＤＭ　……。女の人は話を続ける——では、あのミノタウロスを倒しにきてくださったのですか。

ウッド・チャック　ヘッヘッ、じつはそうなんで。

ＤＭ　それは感謝のしようもありませんわ。あの化け物を倒してくれたらわたしの村から必ずお礼を。

パーン　礼はいいから、早く帰りな！

ＤＭ　いいえ、ミノタウロスが倒されるのを見ないうちは帰れません。

パーン　うむむ。ではついてくるか。

ディードリット　（怪しい女だ、きっと裏に何かあるぞ!?）

登場人物紹介

パーン

ローフルの戦士にして、パーティーのリーダー

ギム

怪力ドワーフ。無口だが、戦闘では頼りになる男

ディードリット

人気No.１の女性エルフ。今月は大活躍だ

エト

クレリック。パーティーの参謀役

スレイン

魔術師。かなりスットボケタ性格のもち主

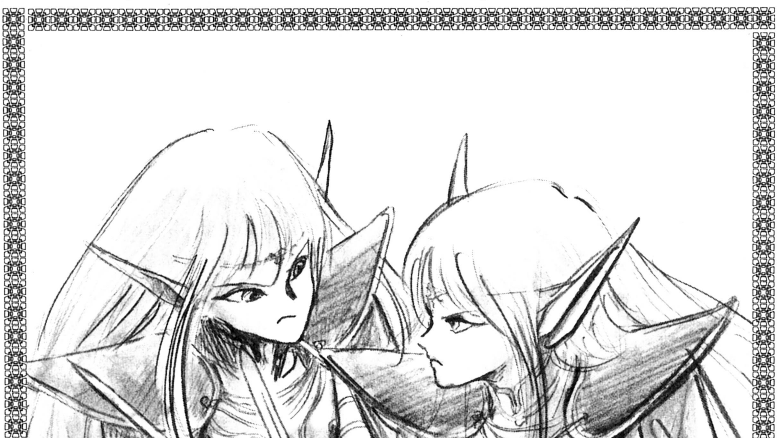
ウッド・チャック

中年の盗賊。はっきりいってドジである

戦闘に続く戦闘に、勇者はあせり、疲れる事

パーン　この部屋には何もねえな。よし、その人を連れて出ていく。
ディードリット　ちょっと待ってください。その前に、その女に"チャーム・パーソン"をかけます。
ウッド・チャック　えっ？
DM　(また読まれたか)その人には、ディードリットの魔法は失敗した。というより、きいた様子がなかった。
ディードリット　やっぱり、こいつは魔物よ、魔法がまったくきかない！　と、みんなに警告します。
DM　女は一瞬とまどったようだが、すぐに笑いはじめる。そして、急に恐ろしい声で、よくぞ見破った、とうなる。そして女の顔がディードリットのそれになった！
スレイン　ドッペンゲンガーだあ〰〰。
DM　ドッペンゲンガーは、すぐにディードリットをねらって攻撃を加える。ディードリット以外は、イニシアティブがとれない。ディードリットはダイスを振っていいよ。
ギム　戦闘じゃー!!
DM　ん、ダイスの目は2だ。ディードリットが先攻だね、どうぞ。
ディードリット　当たりました。ダメージは5！
DM　ドッペンゲンガーは、はずれ。ほかの人どうぞ――おっと、ギムは当てたね。ダメージは7か。次のラウンドも、そちらからだ。
ディードリット　よくもわたしの顔を真似たわねっ、と叫びながら剣を振るいます――当たり。ダメージは4です。
DM　パーンは、またハズレ。ではこちらの攻撃。よっし当たり。ディードリットに3発だ。
ギム　わしは、今度ははずした。
DM　次だ。今度はこっちが早い。またディードリットに攻撃――ハズレ。
パーン　よーし当てた。5発だ。
ディードリット　わたしも、また当てました。ダメージは6。





ウッド・チャック　いいぞ！
DM　ううむ。ドッペンゲンガーは倒れた(相変わらずダイス運が強いな)。
パーン　よーし、次の部屋だ。
DM　わかった。3番目の部屋には何もない。ただ、何やら壁に絵が描かれている。だれかの武勇伝のようだね。そして、ほこりをかぶった豪華な机やベッドが置いてある。
ウッド・チャック　よし、オイラの出番だ。部屋の中を探してみるよ。
DM　(いちおうダイスを振り)何も価値のあるものはみつからない。
パーン　うーん、手づまりかぁ。
ディードリット　そんなことは、ありませんよ。さっきヒントがあったんだから……。そうだ、ワナの向こうを探しましょう。さっき行き止まりに行く前に、落とし穴があったでしょう。あの向こう側の行き止まりの壁を探してみましょう。
パーン　じゃあ、落とし穴の横をすりぬけ、行き止まりに行きシークレット・ドアを探すぜ。
DM　ほーい。見つかったよ。
スレイン　やたっ、ミノタウロスと対決ですねえ〰〰！



エト　すごいポリシー……。
DM　左は30フィートでドア。
パーン　ここかあ――！　開けるゾ。
DM　ちがったあ――！　グールが２匹だ、戦闘だあ――（なんかオレまで軽くなってきたなぁ）。
エト　とりあえず“ターン・アンデッド”ね――ま、また失敗だあー！
ウッド・チャック　返さない、治さないのクレリックさんだね。
エト　……。
DM　とにかく戦闘ね。１匹はパーンに、もう１匹はディードリットとギムさんのほうに行った。
パーン　よーし、イニシアティブだな。オレは５だ。
DM　こっちは４だ。まずパーンから――またあ、当たるなァ。ダメージ８。ディードリットはハズレだから、今度はこちらからの攻撃。パーン、はずした。もひとつ、ディードリットをねらい――命中、ダメージ１。ディードリットはエルフだから、グールのパラライズ（麻痺）は効果がないな。ではギムさん、どうぞ。
ギム　当たり！　６発のダメージだ。
DM　２ラウンドめ。イニシアティブはこっちが早い。まず、パーンは、ハズレ、ハズレのハズレ――いい忘れていたけど、グールは両手とかみつきで３回攻撃するからね。もう１匹は、今度はギムを攻撃して、ハズレ、当たり、ハズレ。ダメージは３で、セービング・スローのパラライズ、どーぞ。
ギム　うおっ、失敗じゃ！
DM　じゃ、麻痺ね。

　とりあえず、次のラウンドでグールたちは倒れたが、ギムの麻痺を解くため、エトがキュア・ライトウンズを使い、エトの魔法は品切れとなった。

パーン　うーむ、みんな傷ついているし、使える魔法も残り少ない。これでミノタウロスと戦うのか、トホホ。
エト　しかたがないから、いまいちばんヒットポイントの少ないギムに、ヒーリング・ポーションを使おう。
ギム　すまん。
ウッド・チャック　さあ、今度はミノタウロスと戦争だ!!

　しかし、ミノタウロスの部屋にたどり着くまでには、まだいくつもの試練を乗り越えねばならなかった。幸いなことに、ジャイアント・ラットとオイル・ビートルは、ウッド・チャックのカリスマの低さに腹を立てることもなく（怪物といっても、いつも襲ってくるとは限らないんだよ）、順調に迷宮を制覇していったのだ、が……。

DM　よし、ドアを開けたら、不意討ち判定をして。
パーン　オレは驚いてねぇ。
DM　そうかい、こっちは驚いてしまったよ。
パーン　よーし、奇襲だ……、ところで、何がいたんだ？
DM　あのなぁ、奇襲もいいけれど、相手を聞いてからにしろよなあ。ウォッホン、聞いて驚け！　相手はシュリーカー（人が近づくと叫びだすキノコ）だい!!　さあ、驚いてしまった彼らは叫びだす、ビエエエッ。
スレイン　シュリーカーの叫び声って、そんなのだったのですかあ。あ～うるさいですよお～～。
DM　ビエエエエエエエ!!
パーン　とにかくっ、ドアを閉める！
DM　……。
ディードリット　いまの音で、怪物が寄ってくるかもしれませんよ。
DM　フフフ、まさに怪物が寄ってきた。真っ黒な影のような影だ。
エト　ったく、ようはシャドウでしょ。
ギム　戦闘じゃ、といいたいが、ヤツには魔法の武器でないと効果がない。ここは、マジック・ソードをもつパーンの仕事だな。
パーン　うむむ、しかたねえ。シャドウに突っこむぜ！

　シャドウはパーンに一度ダメージを与えただけで、カンタンに倒された。

パーン　先に行くぞ。
DM　了解。20フィート行って、30フィートめは左にクランク。そこから50フィートめがＴ字路。
パーン　そこまで行く。
DM　右は10フィートで行き止まり。このあたりだけ、床や壁の色が赤い。
ディードリット　なんでしょう？
パーン　気にしないのが、オレのポリシー。無視して左に行く！

ディードリット、獅子奮迅の活躍をする

DM　次のドアは両開きのドアで、何か大きな紋様が描かれている。

パーン　ここにまちがいあんめぇ。開けて突っこむぞー！

エト　ちょっと待ってよ。その前に作戦を立てよう。パーンとギムが突っこむのはいいが、ほかの人はどうする？

ディードリット　わたしは"マジック・ミサイル"を使ってから、剣をかまえて突進します。

ウッド・チャック　オイラは弓で攻撃するさ。

エト　ぼくもメイスで攻撃しよう。魔法がない以上、ぼくも戦わなきゃね。

パーン　よーし、突撃じゃー!!

DM　OK。ドアを開けると、中はかなり広い部屋だ。大きさは横に20フィート、縦に50フィート。両側の壁にコンティニュアル・ライトが輝き、中はとても明るいよ。そして、いちばん奥にミノタウロス――上半身が牛、下半身が人という異形の怪物がいる。その怪物はキミたちに気づき、のっそ、のっそと向かってくる。

ウッド・チャック　まず、オイラの弓矢の攻撃からだな――命中！　ダメージは4。

ディードリット　次はわたしのマジック・ミサイルですね。これは必ず当たるから、ダメージを振って、3です。そして、剣をかまえて突進します。

パーン　オレたちゃ、最初から突進だ。



スレイン　ぼくはそれをしっかりと見ておきますう。ああ、これが永遠の別れかもしれませんねえ〜〜。

パーン　あのねぇ。

DM　では、次のラウンドで接近戦だ。イニシアティブを決めて――うん、こっちが先攻ね。ちなみにミノさんは、クラブを片手にもっている。で、パーンを攻撃、命中！　ダメージ5だ。

パーン　ゲッゲッ、ヒットポイントはあと3つか。えーい攻撃でい、よーし、命中だ。ダメージ7だ。

エト　ぼくは、はずれたよ。

ギム　わしのバトルアックスをくらえー！　当たり、6発追加だ。

DM　（ミノタウロスのヒットポイントは37あったけど、これで17か。相変わらずすごい連中だなぁ）次のラウンド、この回からディードリットも攻撃に参加していいよ。イニシアティブはまたこっちだ。またパーンをねらって――あらぁ、当たったわ。うん、パーンは死んだね。

パーン　うむむむむ、無念だ!!

エト　パーンのカタキだ、今度こそ……ダメだ。

ギム　わしもはずした。

ディードリット　わたしは、倒れたパーンの愛剣を拾って、切りかかる――さすがマジック・ソードはちがう。命中です、7。

DM　次はミノさんの先攻。ギムをねらって――当たり、5発のダメージ。

ギム　わしも、あと一撃でアウトだ。こっちの攻撃は……ダメだ。

エト　ぼくは期待しないでよ――やっぱり、また失敗。

ディードリット　くたばれ、化け物！　命中!!　ダメージ6。この剣はよく当たりますね。自分のものにしましょう。パーンも死んでいることだし。

パーン　ひでぇ！

スレイン　あのお、死人さんはあ……。

パーン　……。

DM　次はそちらからだ。

エト　だからあ、ぼくは当たらない。

ギム　わしも当たらない。

ディードリット　そろそろでしょう。また、当たり！　ダメージはマックス、10発！

DM　うーん、ミノタウロスは死んだ。

ディードリット　勝った。さあ、急いで

引き返さないと。

ウッド・チャック　待って。この部屋には、なんかないの？

DM　大きなつづら(チェスト)が奥に1つあるよ。

ウッド・チャック　まずは、それを開けてからだ。ほかにも、かなり金がはいったし、今回は大収穫だ。

スレイン　アッパレ、アッパレ。でもぼくはなーんにもしませんでしたよお〜。しかたないから、パーンの死体に“ベントリキズム”を使いますう。こうすれば、死体もしゃべるんですよお。うむむむむ〜とでもいわせましょうかあ。

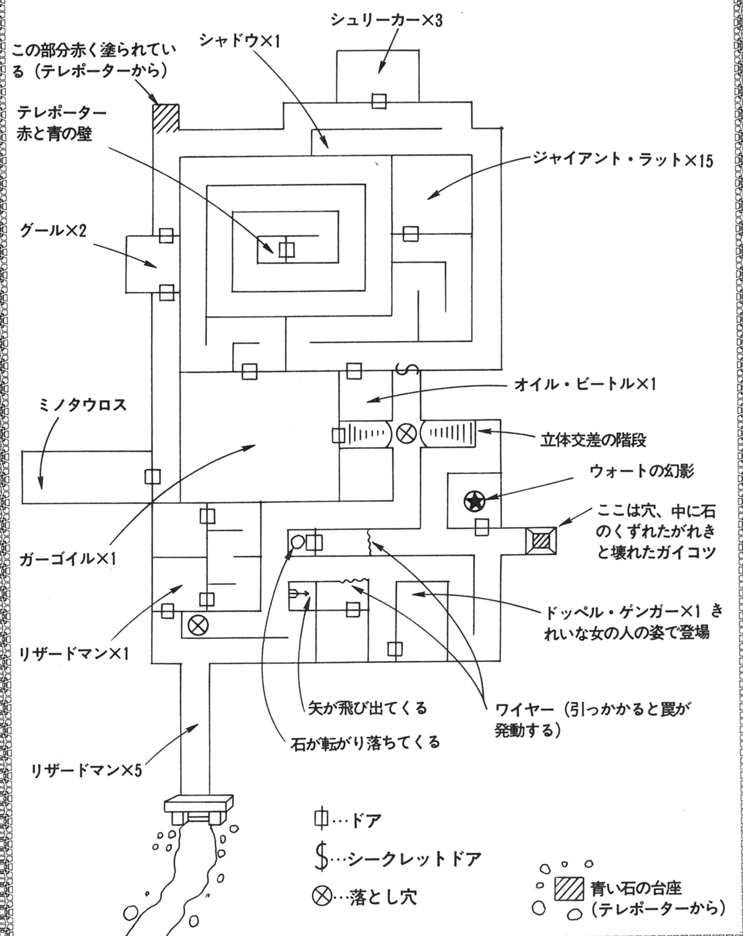
パーン　（お前なあ〜〜〜!!）

かくして、彼らはミノタウロスを倒し、巨万の富といくつもの魔法のアイテムを手に入れた。しかし、マーモとヴァリスの決戦の日は近く、それまでに大賢者マーモの館を訪ね、謎の魔女、カーラの正体を聞きださねばならないのだ。

パーンを復活させ、またまたレベルを上げた勇者たちは、ヴァリスの首都をあとに、ウォートの館を目指した。が、そこに至るまでに、幾多の危険が、なによりも魔物の潜む“ドワーフの大トンネル”が彼らを待ち受けているのである。

次回も波乱必至。えーい、とにかく1カ月待ってろい！　（以下次号）

ミノタウロスの迷宮



ロードス島だより

ちょっぴりお茶目なDMこと、ダンジョンマスターでございます。今月は、読者の質問にお答えします、の第2弾です。

Q　エトのアーマークラスはナゼ1なのか。また11月号でスレインがスリープをかけた手順を教えて。

（秋田県・佐藤到）

A　じつは、エトはプレイトメイルにシールドをもち、しかもデックスタリティーにボーナスがあるので、アーマークラス1になっています。きっと、あのゆったりとした服の下にヨロイをつけているのでしょう。

スリープをかけた手順は次のとおりです。①スリープを使うことを宣言する②スリープは、8面ダイス2個分のレベルまでの敵を眠らせる呪文なので、スレインに振ってもらう③スレインのダイスの目は5だった。つまり5レベル分の敵を眠らせることができるが、敵はレベル3のファイター3人だったので、1人しか眠らなかった。もし6なら2人眠ったのだけど……。

Q　キャラクターが自殺しようとして困っているのですが。

（佐賀県・橋本和幸）

A　カンタンです。彼の望みどおり、死んでもらいましょう。そしてキミは死んだのだから、もうプレイには参加できないよ、とでもいってやればいいんです。

Q　ディスインテグレイトのセービングスローは、対呪文ではなく、対デスレイ（死の光線）ではないか。

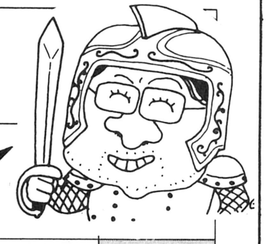
（広島県・寺竹功一ほか多数）

A　どーもすいません。まちがえてしまいました。おっしゃるとおりでごぜいます。

ということで、スペースがつきてしまいました。来月もQ＆Aを続ける予定です。なお、こうした質問や感想など、みなさんからのおたよりをこのコーナーで紹介します。どしどし編集部「ロードス島」係まで！

勇者たちよ鍛えろ!! 黒田幸弘

クロちゃんのRPG(ロールプレイングゲーム)講座



第14回 マジックアイテムあれこれ

マジック・アイテムの話となると、ネタがきれないねェ。なんともう今回で4回目だ。でもこの話も今回で終わりとしよう。そこで、今回はできるかぎり、変ったアイテムを紹介した。RPGってホントに面白いぜ。

やっぱり最初は指輪から

指輪ってやつには魔力が秘められてる。これはどうやら昔からの常識みたいだ。結婚指輪をはめるのはどの指だか知ってるかい。左手の薬指なんだ。何でも左手の薬指は、心臓に直接つながっているので、そこに指輪をはめるのが正しいんだそうだ。えっ、薬指が心臓とつながっているのと、指輪の魔力と何の関係があるんだって。まあ、そうあわてなさんな。心臓に、つまり心に影響を与えるために選ばれた場所が薬指なら、選ばれた物は指輪なんだよね。ということは、心に影響を与える指輪、どうだい、ちゃんと指輪の魔力の話になっただろう。

有名な「指輪物語」は、それこそ魔法の指輪にまつわる争いを描いた名作だ。この話の中心になる、ホビットのビルボの拾った指輪は、世界を支配する無限の力をこめた指輪で、それを創った邪悪なサウロンが失ってから、何千年ものあいだ探しもとめていたものだし、エルフに伝わる三つの指輪は、知恵の扉をひらくものだ。でもこの話でいちばん印象的なのは、九人の人間の王が持っていた指輪だ。彼らの指輪はサウロンの魔力に吸い寄せられ、その持ち主は九人の幽鬼と化して、ビルボの指輪を求めて大地を駆回(かけまわ)ることになったんだ。それもこれもすべて指輪の魔力のせいさ。それと同じように結婚指輪もずっとはめていると、いつしか奥さんの魔力に吸い寄せられて、幽鬼と化してしまうんじゃないかな。



三つの願い

指輪の古典的な使い方には、例の三つの願いというパターンがあるよね。妖精だか魔神だかが出てきて、願いを三つだけかなえてくれるってやつさ。ダンジョンズ&ドラゴンズ®でもマジックアイテムの中に、この願いをかなえてくれる指輪が出てくるんだ。

さて三つの願いをかなえてあげるといわれたら、きみならいったい何を願うかな。ぼくが聞いたいちばんたちの悪いのはこんな話だったっけ。

● ● ●

「三つの願いをかなえてあげましょう」
「三つの願いだって、そんなに沢山はいらん。一つでいいよ」
「そうですか、それは感心なことです。それじゃ何を願いますか」
「九十九の願いをかなえてくれ」
そして九十八の願いをかなえてからまたいうんだ。
「最後の願いか、そうだな、もういちど九十九の願いをかなえてくれ」

● ● ●

しかしダンジョンズ&ドラゴンズ®でも、これに似た事態は起こったんだ。とくに始末に悪いのが「キャラクターのレベルを100レベルあげてくれ」とか、

 イラスト／中野豪

「戦士でも魔法を使えるようにしてくれ」とか、「6つの能力の数値を全部最高の18にしてくれ、いやいっそ19にしてくれ」なんていうのだったらしい。まあたしかにこれでキャラクターがドーンと強くなれば、あとあとの冒険がらくだからね。

しかしこんなことがやたらと行われたら、とてもゲームにならないから、発売元のTSRでも対策を考えたらしい。ダンジョンズ&ドラゴンズ®では、願いの指輪は常識的なものしか受け付けないので、マスターが非常識だとおもったら「それは指輪の力を越えている」ということでキャンセルしてかまわない、といってるんだ。

またアドバンスド・ダンジョンズ&ドラゴンズ®のほうでは、もうすこしくわしいルールがついているぞ。そこでは願いを使っても、キャラクターの能力をどれか一点しかあげることはできない、となっている。それに能力が16になったら、その後は願いを使っても0.1点しか能力があがらない。つまり10回願いを使わないと、能力を17にすることはできないんだそうだ。

そんなわけで規制がいろいろとついているってことは、いかに多くの人間がこの「三つの願い」を悪用してたかってことをあらわしてるんだ。きみのキャラクターは大丈夫だろうね。こんなことはやってないよね。

悪趣味なポーションの使い方

ポーションについては前にすこし話したことがあるけれど、じつはだいぶ悪趣味なポーションの使い方があったんで、ちょっと紹介してみよう。

ある古い城の地下にもぐっていくと、なんとそこは魔術師の研究所だったんだ。壁にはわけのわからんポーションがずらりと並んでいる。そんなもんでも、持ち帰れば金になるかも知れないから、一行はポーションをかきあつめていざひきかえそうとした。ところがどっこい、そううまくはいかない。毎度おなじみオークの群が、どっとおしよせて来て戦いがはじまった。残念ながら多勢に無勢、パーティは全員とっつかまっちゃったんだ。

さてオークの王の前にひきだされたら、オークは一行が見つけたポーションを前にして、こりゃなんじゃと考えている。

「きさまら、このポーションはいったい何だ？」

そこで一行は、どうせ何だかわからないんだから適当に答えてやれ、てなもんでいーかげんに答えたんだ。

「それは傷をなおすポーションです」なんてね。オークはみんなケガをしてるから、うまくだまされて毒でも飲めば大成功ってわけさ。

しかしオークも馬鹿じゃない。

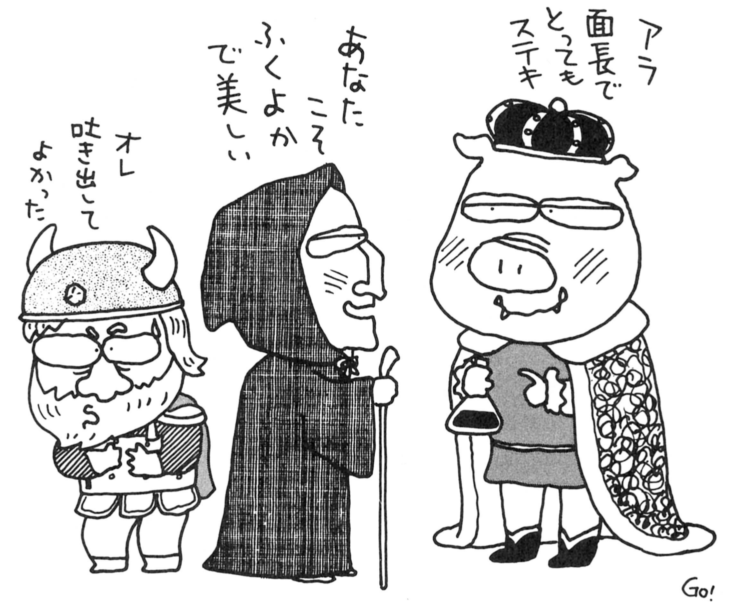
「それならまずお前たちの傷をなおしてやろう。さあ飲め」

おえっ、やだなあ。なんて思いながら、一行が飲んでみると、これがなかなかいける。甘くて口当たりがいいんだ。うまそうに飲んでいるのを見て、オークも山とつまれたポーションを飲み始めた。

さて、このポーションはいったい何だったのでしょうか。じつはこの城の城主は、昔あちらこちらの姫君をたぶらかすために、地下の研究室で魔術師にポーションを作らせていたのでした。だからこのポーションは、まことにやばいラブ・ポーション（媚薬）だったのです。

もうこの後はあまり話したくないんだけど、ラブ・ポーションを飲んだパーティのメンバーとオークは、うっとりと見つめ合い、やがてどちらからともなく……

だれだ、こんなアホなシナリオを作ったのは！



謎をかけても…

あー、気色わるい。別な話にいこう。ロールプレイングゲームではマスターが謎をかけて、それをプレイヤーに解かせることがあるんだ。たとえばウィザードリー、日本版はずいぶん売れたらしいけど、その第2シナリオのナイト・オブ・ダイヤモンズには、謎かけがいくつか入っている。

やった人は知ってるだろうけど、じつは最初のウィザードリーには、さしたる謎はなかったんだ。キャラクターを強くして、たんねんにマッピングしていけば、やがて終了するようなシナリオなんだよね。それで多分うるさがたのロールプレイングゲームのファンから、もうすこし謎解きを入れてくれ、なんて要望が出たんじゃないかな。

でも謎も相手によりけりなんだ。ア

メリカ人はよく知ってても、日本人はまるで知らないことなんていくらでもあるからね。そこで問題になったのが、マジックアイテムの中でもロッドというやつ。英語の辞書をしらべると、ロッドというのは棒とか木の枝とか書いてあって、最後のほうに魔法の杖（ウォンド）と同じ、となっているんだけど、ダンジョンズ＆ドラゴンズ®ではウォンドとロッドは別なものになっている。だからまさか「それはマジックアイテムだ」と教えるわけにもいかないし、「木の棒があるよ」というしかないんだよね。

さて、ぼくはこのロッドを、パーティの道筋に落としておいた。シナリオとしてはこのロッドの魔法を正しく使えば、パーティが事件を解決できるってわけだったんだ。ところが、ところがだよ。

● ● ●

「木の棒が落ちてるよ」
「木の棒だって、何の役にたつんだ」
「まてよ、わざわざ落ちてるってことは、なにか意図があってやってるんじゃないか」
「そうだ、さっき山犬に出会ったけど、この木の棒を投げて拾わせれば、犬を飼いならせるんじゃないか」
「そうだ、それに違いない」

なにがそれに違いないだ。そんなことで山犬が、簡単に飼いならせるわけがないだろうに。

「だめか、じゃあいったい何のためにこの棒を使うんだ？」
「わかったよ、道が別れているところに行ったら、この棒をたおすんだ。そしてそのたおれた方向にいけば、道に迷わないって仕掛けさ。さすが憎いね、このマスター」

なにを太平楽をならべてるんだ。この極楽トンボどもが。あーあ、道に迷っちゃったじゃないか。

「おかしいな。南の国にむかってるはずなのに、どうも方向がちがうみたいだぞ」
「じゃ、道しるべでもないのか。この木の棒はいったい何のためなんだ」
「マスターのただのひっかけじゃないか。こいつ性格悪いから」

お前らがアホなだけじゃ。

「もういいや、夕方になるからたきびをしよう。なんか枯れ枝でも落ちてないか」
「そんなうまいものがあるもんか。弱ったな」
「わかったよ。この木の棒の使い道が。たきびをする時に木がないと困るからたきつけ用の棒だったんだ」
「なるほどね、これでわかった。おーよく燃える」

● ● ●

ぼくはこれいらい、こういった連中とロールプレイングゲームをするときは、謎は一切かけないことにしたんだ。せっかく前の日に一日かけて考えた謎が、たきびのたきつけになるんじゃ、もうやってられないよ。

アミュレットとタリスマン

ロッドのように、日本語で訳すと誤解をまねくものはどうもまずいけど、お守りみたいなものは日本にもあるから、まず間違える心配はないんだ。西洋のお守りは、アミュレットとかタリスマンとか呼ばれるもので、ロールプレイングゲームにもよく登場するよ。

このアミュレットとタリスマン、それじゃどう違うんだろう。などと話の勢いでいってはみたけど、実際のところはあまり違いはないみたいだ。でもアミュレットっていうのは、神の力により保護してもらうというもので、簡単にいうと神社で売っている「家内安全」「商売繁盛」「交通安全」などという文字のはいったお札のようなものらしいんだ。もっとも最近の神社のように、大量生産してるわけじゃなくて、一枚一枚にきちんと祈りがこめられているものだけどね。

このアミュレットと比べると、タリスマンというのは、神の力というよりはもっと魔法に近いものらしい。なぜかというとタリスマンは、星座の影響をうけているんだ。つまりそのタリス



マンが作られたときの、天体の運航状況により魔力が変るんだそうだ。それにタリスマンという呼び名は、お札だけじゃなくて指輪、ブレスレット、ネックレスなどといったものに使われることもあるよ。

いかにしてワードナは生まれるか

例のウィザードリーが、魔術師ワードナのアミュレットを奪い返してくるのが目的だってことは、きみだって聞いたことがあるだろう。ぼくはあのゲームを、昔アップル版で出たばかりのころに買って、一年くらいかけて解いたっけ。今みたいにダンジョンの中身がすべて地図にされて、必勝本が売ってるなんて時代じゃなかったし、他に仕事もあったからなかなか終らなかったんだ。だけど考えてみると、今みたいに情報が多くなかったから、先が見えないぶんだけ、ゲームはかえって面白かったね。その点今のキミたちのほうが、知りすぎてる分だけ感動が薄れて、かえって不幸かもしれないね。

まあ、そんなことはどうでもいいんだ。本題にもどろう。そんなわけでウィザードリーをヒントなしでやると、最後までいくのはなかなか大変なんだ。そこで最後に、冒険の目的であるワードナのアミュレットを手に入れると、これがなかなかの感激なんだよ。しかもこのワードナのアミュレットが、なかなかすごいマジックアイテムなんだ。こいつを手に入れるとケガをしていても、キャラクターのヒットポイントがどんどん回復する。リング・オブ・ヒーリングっていう、やはりヒットポイントを回復させるアイテムがあるんだけど、そいつの数倍は強力なんだ。

さてパーティはアミュレットを手にいれると、意気ようようと引上げていくわけだ。ところがいよいよダンジョンから出ると、トレバーとかいう王が突然出て来て、

「あんたはん、よーやりなさった。ほめたるさかいな。きょうからあんたらオーバーロードや。このシェブロンつけなはれ。そのかわりワードナのアミュレットは、わてがもらいまっせ」

などとぬかしてアミュレットをもってっちまうんだ。ぼくの友達がこれには頭にきてね、

「なんで苦労して手に入れたアミュレットを、王に渡さなくちゃならないんだ」

などと怒って、どうにかしてアミュレットを渡さない方法はないか、と考え始めたんだ。しかしダンジョンから出ると、どうしてもアミユレットは取られてしまう。そこで彼は考えた。

「ダンジョンから外に出なきゃいいんだ」



ダンジョンから出ない方法といえば、たしかにウィザードリーでは、ダンジョンの中でパーティを解散してしまうことができる。これはほんとうは道に迷ったり、ケガがひどくてどうしても入り口まで帰れそうもないときに、救援を待つために行う最後の手段のはずなんだ。でもべつに元気なキャラクターがやっちゃいけない、という決まりはないから、それいらい彼のキャラクターたちは、ダンジョンのなかで解散してゲームを終えることにしたんだ。

もしゲームをまたはじめるときは、救援隊として新しいキャラクターが1人でダンジョンに入って、適当なメンバーをピックアップすればいいんだそうだ。まあたしかに極端な方法だけど、こうすればワードナのアミュレットは自分のものになるね。

うーん、よく考えたもんだ。なんて最初はあきれてたけれど、やがてひとつ気がついたことがある。わかったかい。この話の最もすごい点は、アミュレットの魔法がみごとに働いてるってことだ。つまりダンジョンから出てこないキャラクターたちは、ワードナのアミュレットの魔力によって、ダンジョンの奥ふかくひそむ、第二、第三のワードナになっちゃったっていうわけさ。それを指摘したらぼくの友人もにが笑いしてた。ぼくが思うにはたぶんワードナも、この友人みたいなやつなんだろうな。

肖像画には御用心

ダンジョンとはいっても、中身はいろいろだ。古い城の地下もあれば、洞窟の場合もある。でもそのダンジョンにひそむ敵が、人間みたいなやつの場合は、たいがいどこかに宝をおいてある。その宝は金銀財宝のときもあるけど、なかには貴族趣味のやつもいて、美術品を集めてるやつもいるんだ。

そのなかでも彫刻や絵画には、ちょっと用心が必要だ。彫刻はだいたい想像がつくだろうけど、そのまま化け物になることもあるし、なかには生き物がメデューサなどの魔力により、石にかえられてしまったものもあるんだ。それじゃ、絵画はなにになるんだ、といえば「ドリアン・グレイの肖像」などという小説があるように、肖像画もときには実体化することがある。とくに吸血鬼が中に入っていることが多いから御用心。

十九世紀末に写真が発明されたころには「写真をとると魂をすいとられる」なんていううわさがあって、写真を嫌う人が多かったんだけど、本をしらべてみると、肖像画を書かせる時も「あまりに似すぎた肖像画は、魂をすいとる」などといううわさがあったらしいんだ。金目のものだから何でも持ち帰るというのは、往々にして危険なことが多いよ。

肖像といえば鏡も「鏡の国のアリス」のように、別世界への扉とされていることがある。だからマスターがこのあたりからアイデアをもってきたときは、きみのキャラクターを鏡の前に立たせないようにしよう。どの世界にとばされちゃうかわからないからね。



黒ちゃんのRPG&AVGお助けコーナー

Question ●僕は『ザナドゥ・シナリオII』をやっています。しかし、クラウンが見つかりません。1つはレッドドラゴンを倒して見つけたのですが……。ちなみに今の装備は、ボーパルウェポン、+6ラージ・シールド、デス、+2フルプレートです。あと、レベル7に変な洞窟があるのですが、あれはいったい何でしょうか。クロ先生ヨロシク!!

〈愛知県安城市・石川幸史〉

Answer ●FM7版で調べたので、他機種版がどうか確認できなかったので、そこのところはヨロシクね。さてと、残りのクラウンの内2つは、レベル9とレベル10にあるよ。そしてもう1つは……ウ〜ン、これは自分で探してみてくれ。あと、もうひとつの質問だけど、この変な洞窟を開けるには、クラウン4個とドラゴンスレイヤーとバトルスーツが無いとダメなんだ。とにかく入って、何があるかはお楽しみだね。

Question ●クロ先生、はじめまして。僕はPC88で『ALPHA』をやっているのですが、どうしてもキースに会えません。どこで何をしたらよいのか教えて下さい。

〈群馬県新田郡・石原信久〉

Answer ●石原くん、そんなにあせってキースを捜ずに、もう一度まわりを見まわしてみようね。きっと誰か、キミとキースが会えるのを望んでいる人がいるよ。その人と会ってからでも遅くはないよ。

Question ●こんにちは、毎月「コンプティーク」を楽しく読ませてもらっています。さて、さっそく質問にはいりますが、僕は今『ロマンシア』に熱中しています。天界に行くのには、どうしたらよいのですか？　クロ先生、教えて下さい。

〈愛知県一宮市・浅井雅光〉

Answer ●『ロマンシア』が発売されて、けっこうたったし、そろそろ答えてもいいかな。さて、天界に行く方法だけど、コロ○を使えばいいのだ。しかし、クス○がないと、天界からもどってこれないので注意してくれ。



Question ●はじめまして、僕は今、『ロマンシア』をやっています。どうしても井戸の水がにごって困っている人の助け方がわかりません。どうか教えて下さい。

〈三重県三重郡・岡村淳司〉

Answer ●またロマンシアの質問だね。ここは、そんなに難しくないので、はっきり答えよう。ある薬を井戸に投げるんだ。すると、にごった水がきれいに……。



Question ●クロ先生、僕は『軽井沢誘拐案内』の第5章が解けません。持ち物は、新聞と写真とタバコとクラブ名簿です。もっと他に別荘で見つけるものはあるのでしょうか。あったら場所を教えて下さい。また、神様はどこにいるのでしょうか。

〈山形県村山市・釜田利昭〉

Answer ●釜田くん、見つけなければならないものは、まだまだありますよ。とにかくもっといろいろ試してくれ。そして、神様なんだけど、はっきり言ってしまうと面白くないんで、“島”とだけ言っておこうかな。えっ、島は知ってるけど行き方が分からないって？　それではもうひとつだけ教えてあげよう。書斎の中で、いろいろといじってみるのだ。そうすれば、きっと道も開けるし、新しい物もみつかるはずだよ。

Question クロ先生、僕は今FM77版の『アリオン』をやっています。ハデスを倒し、アテナも、アレースも倒し、ギドを助け、クスリもつくりました。そしてポセイドン軍から、さかなももらいました。なのにそれから先に進めません。ほら穴を見つけたけれども、その中に入れません。これがあやしいと思うのですが!?　どうすればいいか教えて下さい。なお、持っているものは、オノ、かいがら、アテナ軍の制服、ほし肉、ポセイドン軍の制服、ほしざかな、ティターンの剣、ギド、薬、魚です。

〈大阪府羽曳野市・中林義尚〉

Answer ●アリオンは、コマンド選択式のアドベンチャーだから、とてもお答えしにくいね。まあでも、とにかくなんとかして洞窟に入って休むんだ。分かってもらえたかな!?

Question ●私はPC88版の『メルヘン・ヴェール』をやっております。長い戦いの末、第8章の「終章」までやってこれたのはよいのですが、橋を渡り、酒をとり、ついに扉の前までやってきたのですが、扉が開かない!? 王冠とケープは持っています。ウワサによると、エンブレムとやらがいるそうですが、いったいどないしたら手に入るねん？ もしや、もう取り返しのつかないところまできてしまったかと思うと、気が狂いそうです。なにとぞ、なにとぞエンブレムの取り方をお教え下さいませ。もし、教えてもらえないときは、「黒ちゃんは、メルヘン・ヴェールがとけないんだぞ～」と言いふらしますよ。

〈三重県亀山市・加藤元由〉

Answer ●べつに答えなかったとして、言いふらされてもいいですよ。すべてのゲームをやっているわけでもないんですから。まあ、でもこれはやったゲームなので答えましょう。このエンブレムは、女神ディーバが持っているんだ。手に入れるには、彼女にリバティオーという酒をわたせば、お礼として彼女はキミにエンブレムをプレゼントしてくれるというわけ。ちなみに女神ディーバはシーン5にいるよ。そして、前の面にもどる方法だけど、これは井戸をうまく使って、とだけ言っておこう。

Question ●はじめまして、クロ先生。僕はPC8801版の『道化師殺人事件』をやっています。マーカス・ビグリーがわたしてくれた合鍵を使って例の廃屋の中のドアを開け、ジョーが殺されているのを発見したところからまったく進めません。このあと、どうすればいいのか教えて下さい。持ち物は、団長の絵、警察手帳、鍵、ノート、金てこ、書類、釘抜き、手紙、スコップ、時計、カード1、カード2、合鍵、ナイフです。それと医者の家へ行くと中へ入れてくれたのですが、べつに何もできませんでした。あそこで、何かあるんでしょうか？

〈三重県上野市・谷口勝栄〉

Question ●ボクは、FM7用の『コズミックソルジャー』をやっています。今、アリック星の未開地の地下2階で迷っています。いくらすすんでも同じところを通るだけなのです。どうしたらよいか教えて下さいませませ。あと、イグザス星には、「カジノ」があるそうなのですが、どこにあるのか教えて下さい。

〈静岡県富士市・山仲竜也〉



Answer ●まずはカジノのある場所だけど、イグザス星の町の中とだけ言っておこう。ただカジノは非合法なのか、表には看板を出さずに、ある店の奥で営業しているんだ。だから入った店を注意深く調べれば見つかるよ。それから、未開地はちゃんとマップを書かなきゃ迷ってしまうよ。また、ある方向に行かないと、少しも進めなくなる場所が1ヵ所だけあるんで注意してくれよ。まあ、そんなときはアンドロイドの助けを借りるのが早道だろうね。がんばってくれよ！

Answer ●谷口くん、そこまでいけば、あとはもう少しだよ！ 最初の被害者のワゴンで何か取らなかった物はないかな!? それを持って医者のところへ行けば、きっと事件解決のために協力してもらえるよ。

Question ●クロ先生、どうかお願いします。『夢幻の心臓II』が解けずに困っている僕を助けて下さい。さて、僕の質問は、あの青の石を取るために必要な、つの笛を手に入れる方法です。このゲームを解けないばかりに受験勉強も手につきません。クロ先生の助言が僕を救うのです。どうか教えて下さい。

〈佐賀県杵島郡・小森淳一〉

Answer ●受験勉強中だという小森くん、特別に教えてあげよう。それは、魔法の効かない洞窟の奥深くにある宝庫の中にあるんだ。魔法の効ない洞窟はどこにあるのかだって？ それは自分で探してみてくれ。ただし、そこに入るには十分な装備でのぞんでくれよ！

Question ●僕は『リ・バース』を今やっています。コンプティークの「CRUSH THE GAME」には、女の子に会えると書いてありましたが、どうしても会えません。どうしたらよいのですか。

〈東京都中央区・山崎英明〉

Answer ●いやー、選択式のアドベンチャーでも考えるところはずいぶんあるみたいだね。この場合は、建物のまわりをしらみつぶしに調べてみよう。右の塔の2階から外に出て、4階の窓を見れば明かりがもれているのが見えるだろう。これで右の塔のどこかに人がいそうだというのが分かるわけだ。あとはどうすればいいのか分かるよね。



送り先

〒160 東京都新宿区四谷1-8-14 四谷1丁目ビル6F コンプティーク編集部「RPG&AVGお助けコーナー」係。

ドクター四谷のシミュレーション研究所
SLG WORLD

新連載

OPERATION ONE

信長の野望 全国版

オメデトサ〜ン。みんなお正月を楽しく過ごしたかい。お年玉で何を買ったのかな？　まだの人は早くシミュレーションゲームを買うべきだね。なんてったって今月から内容大盛り鏡モチのメデタ印のシミュレーション研究所が始まるからでい。

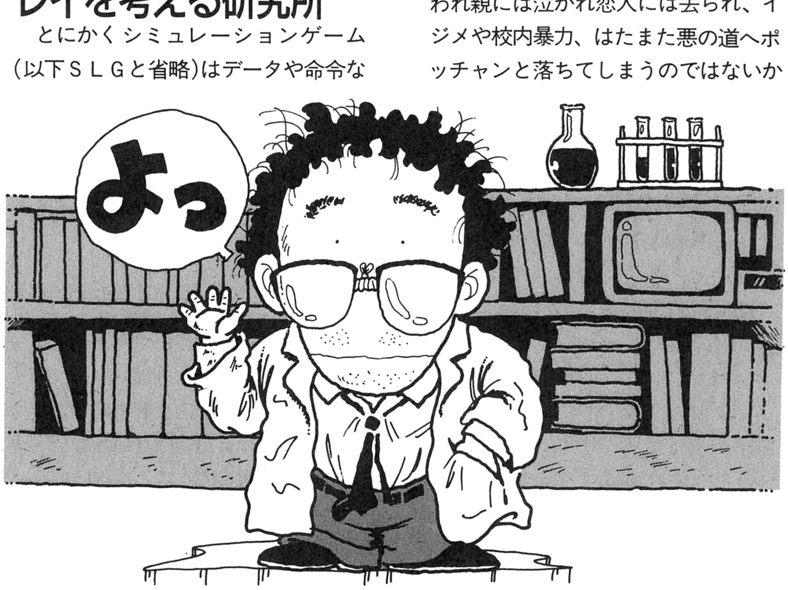
[前説：シミュレーションゲームの正体について]

あっと、ちがうな、コレかな？　よーしこれでいい……と、アレレレ?!　ん？　おっと、もう始まっていたのか。いま実験中だったもんで、気がつきませんで、ども、失礼をばいたしました。ドッコイショッと、さあ始めよう。

ようこそみなさん！　今月から新しくできた、シミュレーション研究所のドクター四谷です。といってもよくわからんでしょう。少し説明するか。

清く正しいSLGのプレイを考える研究所

とにかくシミュレーションゲーム（以下ＳＬＧと省略）はデータや命令などが多くてわかりにくい。しかしそれでも以前から根強い人気があり、やりたい、勝ちたい、負けたくないというプレイヤーはあとを絶たない。それに加えて、近ごろコンプをはじめ各誌に“ＳＬＧはおもしろいよ〜ん”というコピーが登場し、老若男女をＳＬＧへとパタパタとあおっている現実がある。このことを考えたわたしは、これではイケナイ、このままにしておくと、みんなかってにＳＬＧをプレイして、かってに勝ったり負けたりして、人に笑われ親には泣かれ恋人には去られ、イジメや校内暴力、はたまた悪の道へポッチャンと落ちてしまうのではないか

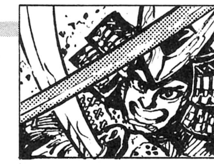


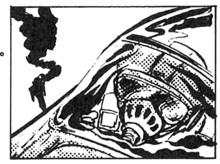
イラスト／盛本康成

イラスト／渡辺天留子

コンピュータ
シミュレーション
ゲーム

- **光栄型歴史・経営タイプ**
（信長の野望、ホテルウォーズなど）
- **エリア・ヘックス戦争タイプ**
（大戦略、パットン第３軍など）
- **ニューウェーブ混合タイプ**
（ディーヴァ、アートオブウォーなど）
- **大マジシミュレーションタイプ**
（フライトシミュレータなど）
- **その他**（Ａ列車で行こうなど）




という不安、危機感で頭の中があふれかえってしまった。そうなるとまさにデーモン小暮やダースベーダーや金目教の思うタンつぼじゃなかった、思うつぼではないか。時間がない（〆切りまで）と思ったわたしは国のほうからはたらきかけてもらい（なわけないか）、業界の良心といわれるコンプティークに
「正しいＳＬＧのプレイ」
を研究する機関をもうけてもらったというわけだ。

したがってこの研究所では、毎回ＳＬＧを取り上げ、そのソフトの内容を細かく実験・検証し、真（まこと）のＳＬＧとは、清く正しいプレイとは何かを研究する。

というわけで話は長くなったが、わたしが所長のドクター四谷である。よろしく。この研究所にはわたしのほかにも、助手兼便所掃除係の秋葉原という男がいる。ん？ いないではないか。秋葉原く〜ん、秋葉原く〜ん、お〜い便所ムシ〜。ちっ、またどっかでヨダレくって寝ておるな。

時間もないことだし、本題にはいろう。

ＳＬＧとは何か!? この問題はムズカしい

コンピュータのシミュレーションってなんだろう？ マジに話すと長くなるからよすが、カンタンにいうと「実際にあるものを再現すること」をいう。じゃあこれにゲームがついてＳＬＧになるとどうなるか？ これはすっご〜くムズカしい問題だ。フツウに考えればシミュレーションが現実再現だから、ゲームがつけば「現実にあるものを再現してゲームにしたもの」となると思うだろう。ブ〜、甘いぜ。

そんなこといったらあらゆるゲームがＳＬＧのフレームの中にはいってきちゃうからさ。そうだろう。たとえば、よくあるカーレースのゲームだって、レースをシミュレーションしたゲームだ、といわれれば、ハイそうですねＳＬＧですねとしかいえないもの。これじゃ支離滅裂になって、光栄の三国志の隣に栄光のル・マン、大戦略の近くに大脱走なんてダジャレに落ちてしまう。いくらなんでもこれはかんべんしてほしい。これでは分類する意味がないではないか。そう思わないか。

そこでわたくし、ドクター四谷は、まずＳＬＧとは何かという頭の痛くなる問題はひとまず横にでも置いといて、現在自分でＳＬＧですよといっているゲームを集め分類してみた。つまり、まず先にＳＬＧ印のついたゲームをよく調べて、ＳＬＧとはどんなゲームをいうかという答えを得ようというわけだ。この逆説的右脳発想、ハッハッハッ、自分でも恐ろしくなるような天才的な考えだ。

上の図を見てくれ。これがドクター四谷独断発作的ＳＬＧ分類図だ。

◆光栄型歴史・経営タイプ◆
ここには光栄の歴史ゲーム３部作や、そのほかの経営タイプのゲームがふくまれる。



◆エリア・ヘックス戦争タイプ◆
ここには上の経営ＳＬＧとはちがい、純粋戦争ゲームがはいっている。

◆ニューウェーブ・混合タイプ◆
アクション＋ＳＬＧ、ＲＰＧ＋ＳＬＧなど一部分がＳＬＧぽいものや、自分はＳＬＧだ〜いといっていてもピンとこないものをここにふくむ。

◆大マジシミュレーションタイプ◆
もうどこから見てもマジにやっているもの。はたしてこれがＳＬＧかといわれると困るが、いちおうジャンルは作っておく。

◆その他◆
もちろん上のジャンルにふくまれないゲーム。

とまあこんな分類をしてみたが、第１回の今月はこのうちから、光栄型…を取りあげ、その中でも完成度の高い『信長の野望・全国版』を実験台に乗せてみたい。



検証1：初めが苦しい、このゲームを生き抜くためのポイントを探る

前口上が長くなったが、ここから具体的にゲームの内容を解剖（かいぼう）してみよう。まずここでは『信長の野望』の初期設定、つまりゲームが始まる前にいろいろやるアレを調べてレポートする。

初めがカンジンなのは、SLGでも同じだぜ

このゲームは、いわゆる国盗り経営ゲーム。国をうまく治めて（経営して）力（金、米、兵力など）を蓄え、時期がきたらほかの国へ攻め入ってどんどん自国を大きく（多く）していく。そう考えるとこのタイプは、ＲＰＧでいうレベル１、レベル２のようなはっきりとした区別はないが、プレイヤーの国の成長とともにゲームが進んでいくことがわかるよね。

つまり、初めは１国をもち、その国をほかのコンピュータの国から守りつつ、少しずつ状態を良くしていく。これがステップ１。次にほかの自分より弱い国へ攻めいって占領し、またその２国、３国をよくしていく。これでステップ２。それからある程度自国のほうがほかのコンピュータが動かす国より強くなり、あとは順番に攻め取るだけという、ステップ３。

この成長（ステップ）のなかで、苦しいのは１と２の前半くらいで、３までくると左ウチワの大大名だ。まあそこに問題がないでもないが、とにかくこの苦しいときをどう乗り切るかには、次の３つのポイントが関係することが、実験の結果わかった。



・ポイント１……選ぶ国、大名の能力
・ポイント２……プレイヤーのオツム
・ポイント３……“運”(Luck)

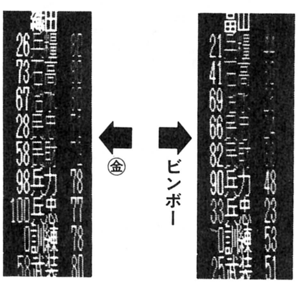


このうち３は手のうちようがない。どんな強いキャラも死ぬときは同じ。あと２も救いようがないが、情報を集めればなんとか。とくにこの連載を読めばバッチシ。つうことは１だけがだれでもすぐに改善できるポイントとなる。ではどの国を選び、どういう大名ならいいか、そこが問題だ。

国のほうから先に考えよう。研究所でデータを調べた結果、17ヶ国シナリオの各国の初めのデータは表のようになった。この中から評価の高い（◎）ものを選べばＯＫなのだが、もう少し説明を続けよう。

石高、治水、民忠・財がいいところは米の生産量が高い。まずこの値（あたい）をチェックする。このうち、とくに上がりにくい治水度は重要で65ぐらいほしい。次に兵力。これはもちろん多いほどいい。そして町の価値だ。これが高いほど金が多くはいってくるからだ。この３つのチェックをしてみて、いちばんいいところを選べばだいじょうぶ。ちなみにわたしの推せん国は、越後上野、三河、尾張、甲斐信濃あたりだ。

㊎VSビンボー ここがちがう



裕福の代表格尾張と、貧しい代表格能登を比べてみよう。

石高は尾張が能登の２倍半はあるし、治水度、民忠も問題にならない。これだけの差があると米の生産量も倍以上になるだろう。また町の価値も倍で話にならない。つまり初めに能登を選ぶと、尾張を選んだときの４倍くらいのハンディキャップをもつことになり、同じレベル１でも話が変わってくる。もちろんその苦しいところがいいという人はかまわないけど……。

助手の実験レポート



秋葉原く――んと、ドクター四谷の呼ぶ声が響く実験室。その片隅で、コツコツとパソコンを操作しているのが、助手の秋葉原である。このコーナーは、彼の「信長の野望・実験レポート」として、彼に語ってもらおう。それではよろしく。

助手　けっ、何がよろしくだよ。オレはもともとシミュレーションなんかでえっきれぇなんだぜ。それを何時間もパソコン相手にゲームさせられてよー、まいったね、痛っ!?

四谷　なーにブツブツいっとるんだ。はようレポート始めんかい！

助手　ハイハイ。

四谷　ハイは１回でいいの！

助手　ハ～～イ。

大名の能力に移ろうか。ここで決めることは健康、野心、運、魅力、ＩＱの５種だが、それぞれ30〜110くらいの幅がある。もちろん高ければ高いほどいいが、平均して70〜80くらいはほしい。それ以下だと、明らかにゲームが不利になることがある。

・健康……魅力、ＩＱとこれが悪いとヒサン。だいじなときに病気になったりすると末代までたたるぜ。70以上ほしい。

・野心……それほどよくなくてもいい。どうせ戦争に勝てば上がるから。50ぐらいかな。

・運………これはほとんど気にしなくていいみたい。50くらい。

・魅力……一揆などに関係する重要能力。80以上できれば100。

・ＩＱ……敵国のようすを見るときなどに必要なのでそれなりに重要。80以上あればいいか。

大名の能力はランダムに決まるから気に入るのがでるまでやってもかまわないが、合計350ぐらいでも十分プレイできるよ。



すべてがわかる!? 17ヶ国全データ一覧表

国名＼データ	石高	治水	民忠	民財	兵力	兵忠	町	評価
能　登	30	26	24	38	48	23	25	×
越後 上野	80	78	79	70	74	74	48	◎
武蔵 伊豆	80	75	63	65	70	68	61	○
加賀 越中	61	52	74	72	41	53	38	△
越前 若狭	70	71	59	54	62	56	44	○
飛　騨	42	61	73	69	54	68	41	△
遠江 駿河	45	73	65	64	73	61	65	○
三　河	80	80	76	77	71	75	66	◎
美　濃	28	21	31	22	38	21	31	×
大　和	36	51	50	48	38	47	40	×
近　江	57	61	58	57	58	61	53	△
伊　賀	21	42	46	45	21	45	38	×
伊勢 志摩	48	76	65	60	74	65	51	○
山　城	61	48	38	46	52	36	68	○
摂津 和泉	63	63	65	61	69	70	68	○
甲斐 信濃	46	80	74	68	72	73	78	○
尾　張	80	80	71	72	78	77	58	◎

17ヶ国シナリオと50ヶ国シナリオをよく比べてみたら、国の分け方がちがっていた。本当は、50ヶ国全部のデータ一覧をここに発表しようと思ったけど、それは次回へまわし、先に17ヶ国にします。

ちなみに石高、治水、民忠の合計が高いのは越後上野(237)、三河(236)、尾張(231)、武蔵伊豆(218)、越前若狭、甲斐信濃(ともに200)といったところ。町の価値の高いのは、甲斐信濃(78)、山城(68)、三河（66)、遠江駿河（65)、武蔵伊豆(61)。兵力の多い国は、尾張（78)、越後上野、伊勢志摩（74)、遠江駿河（73)、甲斐信濃（72)、三河（71)、武蔵伊豆（70）あたり。

このゲームは、大名の能力に関係なくこの初めの値は決まっているが、特別ルールとして次のようなものがある。

尾張をプレイヤーが選ぶと金100のボーナスがつく。

山城はプレイヤーの野心が高くない限り攻められる確立が低い。

加賀の本願寺は一揆が起きない。

摂津和泉、山城には商人が絶対いる。

四谷　のばすんじゃありません!!

助手　えー、『信長の野望』17ヶ国シナリオ統一をレポートします。ぼくが選んだ国は、ドクターの忠告にしたがって尾張。信長の能力は、健康96、野心51、運61、魅力90、ＩＱ86といったところでゲームスタート。始めて４年たったけど、まだ尾張１国を治めているだけで、他国を攻めたことも、攻められたこともねえ。

四谷　ねえじゃないでしょ、ありませんでしょ！　しかし、最初からそんなに順調だったの？

助手　えへへ、じつは一揆やら謀反やらで負け続けてさ、何回もやりなおして、ようやくここまできたワケよ。

四谷　じゃあ、初め負け続けた原因を自己分析してみな。

助手　まず、ひとつのことばかりやってたのが敗因。開墾といったら、そればっかし。町造りといったらそればっかし。アレヨアレヨと民忠や民財が下がって、一揆が起きたワケ。具体的に書くと、春・開墾→夏・開墾→秋・町造り→冬・兵雇う→春・開墾……とやった。

四谷　開墾のやりすぎだな。



検証2：どのコマンドをどう使えば、何がどのように変わっていくのか

光栄のＳＬＧに共通しているもののひとつは、このコマンド(命令)の多種多彩さ。ここでは各コマンドを使ってみて、それがどういうふうにゲームに関係しているかをレポートしよう。

内政コマンドをすべて調べると……

コマンドといってもいろいろある。ただ順番に説明、実験してみてもしかたがないので、コマンドを内政（自国状態をよくする関係）のものと、外交（戦争、交渉などの関係）の大きく2つに分けて考えてみたいとわたしは思ってる。まず最初は内政だ。

◆コマンドNo.3「年貢改訂」

●効果　年貢の率を上げれば、秋にはいる米や金の量が増えるのはトーゼンだ。ただし、年貢を上げれば、民忠が下がり、一揆が発生する確率が高くなる。

●実験結果　上げた年貢率の約半分くらい、民忠、財の値が落ちてしまった。たとえば、10%上げると、それぞれ5〜6%くらい落ちる。逆に年貢率を下げると、民忠・財は上がっていく。なお、一揆は年貢が高いというより、民忠・財の値が低すぎるときに起きるようである。

●使用のポイント　ゲーム開始当初は、あまりこのコマンドはいじらないほうがよい。収入増加は、ほかの方法で実現するよう、なんとか考えてほしい。やむをえず年貢を上げる場合は、その前に民忠・財を上げておくほうが安全であろう。

◆コマンドNo.4「金米輸送」

●効果　金や米を、自分の支配する別の領国に運ぶ。

●実験結果　大名の能力や輸送距離に関係なく、つねに成功した。

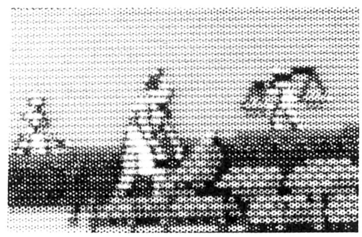
●使用のポイント　ほかの国へ戦争を仕掛けたいが、1国では金や米がたりないとか、占領した国が貧しくて十分な兵力を置けない——といったときに、有効なコマンドとなる。ゲーム後半では、後方の安全地帯から、前線に金・米の補給をするのによく使う。変わった使いかたとしては、占領した国から、ありったけの金や米を、安全な自国へぶんどっていくドロボウ方式も、場合によっては（占領地のデータがあまりよくないなど）お勧め。ただし、やりすぎると、自分の首をしめることにもなる。

◆コマンドNo.5「治水工事」

●効果　米の生産量に関係するコマンドである。これを行うと治水度が上がり、治水度が高いと夏に台風が起きても、石高（こくだか）への影響が少なくなる。治水度の上限は100で、開墾をして石高が上がると下がってしまう。

●実験結果　治水は、石高の大小と深く結びついている。石高が100〜200ぐらいだと、治水工事に金1を投入して1、20で2、50で5くらい治水度が上がる。しかし石高が300、400となると、その半分ほどしか上昇しない。ただ、いくら投入金が少なくても、絶対1は上がる。

●使用のポイント　米の生産量に影響するコマンドのひとつだが、さほど影



響力はないようだ。金の投入量に対して、治水度はさほど上がらないので、初期のうちはたまにやる程度でいい。金が多量になったら、ケチケチせずに100単位でどーんと投入するべし。

◆コマンドNo.7「開　墾」

●効果　石高を上昇させ、米の生産量を増やすコマンド。ただし、これを行うと、治水度、民忠の値がそれぞれ下がる。

●実験結果　石高の大きさによって、開墾の効果も大きくちがってくる。石高が100〜200ぐらいのとき——投入した金の約半分くらい石高が増加した。

助手の実験レポート



助手　そこで、春・開墾→夏・年貢改訂（20→30）→秋・施し→冬・米を売る→春・町造り→夏・施し……と、民忠を上げるコマンドもまぜながら、内政オンリーで数年間やったと。ポイントは、開墾、町造りには、いちどに金を多く使うってこと。

四谷　うむ、それで4年間がすぎて、それから？

助手　まだだよ。アタッ、なぐんなよなぁ、ホントにィ。

とかなんとかいいつつ、しばらくしてようなやく他国へ攻めこめるところまできたが……。

助手　やったね。これで美濃はオレのもんだわ、チキショーメ。

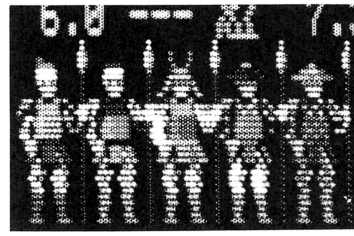
石高が300〜400ぐらいのとき―約1/4ぐらいしか増加しない。
民忠は、開墾に投入した金が10だと約4、それ以下なら約2下がる。しかし、200投入すると10、300だと20も下がってしまった。
治水度は、石高300〜400のとき開墾に金100を投入すると2、3下がる程度だが、石高100〜200のときは、いきなり5〜10ぐらい下がってしまうので、注意しよう。
●使用のポイント　米の生産量が確実に上がる、ゲームをとおして重要なコマンドである。効率のいい使いかたは、セコセコせずに、春や夏に大量に金を投入してイッキに開墾を行うことである。秋に米が多量にできたら、あまった分を堺の商人に売って金に替えれば、十分にモトはとれるだろう。ただし、つねに民忠が下がりすぎぬよう気をつけることが大事。

◆コマンドNo.9「堺の商人」

●効果　米の売買、武器の購入、借金の借り入れ・返済ができるコマンド。
そのときどきの相場とリアルタイムで関係し、どこかの国が米を買えば、すぐに相場が上がる。ただし、堺の商人が不在の場合、このコマンドは使えないからね。
●実験結果　借金、武器購入、米の売買……と、ひととおりのことは試してみた。まず借金は、ムダのムダ！　せっかく借りても、その年の秋には自動的に返済させられてしまうから、利子分損なだけであった。たとえ金利が1以下でもする必要なし。
武器購入も、金を使うわりには効果がうすいようである。金のたまるゲーム後半では、兵をたくさん雇用するほうがいい。結局、使えるのは米の売買のみであった。
●使用のポイント　商人とコンタクトが取れたら、どんどん米を売ったほうが得である。米の相場は、だいたい1以上だから、たとえ米の量が40、50と少なくても、売って金に替えよう。米のままもっていても、使いみちは限られている。それに、ゲームの初期では、敵に攻めこまれることはあっても、攻めこむことはめったにないので、米は兵力の半分もあればいい。たとえ攻めこまれ合戦になっても、これで十分戦える。
借金だけは、何があっても損だから、やってはいけない。

◆コマンドNo.10「雇　用」

◆効果　兵士や忍者を雇うことができるコマンド。それぞれ相場があり、雇用すると、すぐに値段が上がってしまう。
実験結果　これは、内政、外交の両方の性格をもったコマンドである。今回



は、兵士の雇用についてだけ実験結果を報告する。忍者については、次回でまた。
兵士を雇うと、兵士全体の訓練、武装、兵忠が下がる。たとえば、現在保有する兵士の1割程度の兵士を雇うと、訓練、武装の値が8〜10ほど下がり、兵忠は5〜10下がってしまう。はっきりした計算式は作れないが、兵忠が50の兵士を100人もっている場合に、10人雇うと、兵士は1割増えて110に、兵忠は1割減って45――といった具合いに変化していった。
●使用のポイント　兵士は春に雇うべきである。兵士の相場は春から冬にかけて、下がることはまったくなく、上昇する一方である。そうなれば、春に



四谷　そーかなあ。
助手　いいの。相手は謀反が起きて、兵士が少ないんだから……あ、あれえ、負けたよ。汚ねえよなー、あの地形。城へ通じる道が1本しかないの。あ〜あ、また尾張で兵をためなきゃ。
四谷　だから、いっただろー。もう少し兵力をためてから行けばいいのに。ほとんど兵力に差はないんだから、守るほうが有利なのは、わかりきってるでしょーが。
助手　うっせーな、年寄りは。痛え、ホラまたなぐる。負けちまったもんは、しかたないでしょーが。
四谷　しかたないでしょーが、では実験レポートにならないでしょーが！
助手　そんな大声でどならなくったって聞こえるでしょーが!!
　しばらく2人のあいだで、しょーが、しょーがと、ののしりあいが続くが、強制的に2人を本論に戻らす。
四谷　秋葉原くん。さっきの敗因を自己分析したまえ。
助手　よーするに、あんな地形だって知らなかったことだな。ちょっとでも知ってりゃ、あんなことにならなかったのに。

買う（突然だが、春を買う、という言葉の意味をキミは知っているかい？）のがいちばん得なのだ。あまり余裕がなくても、チョコチョコと５人10人でも雇い、兵力を増やし続けることがだいじである。だいたい100人以上はいないと安心できないぞ。ま、隣国の状態にもよるけど……。

◆コマンドNo.11「兵士訓練」

●**効果**　兵士の訓練度を上げるコマンドである。費用は、まったくかからないが。

●**実験結果**　このコマンド１回で、だいたい20〜30ぐらい訓練度が上がった。マニュアルには、大名のＩＱとこの値が関係するとあったが、わたしが実験した限りでは、それほど大きな差は見受けられなかった。

●**使用のポイント**　訓練度が高いと、合戦のとき有利なのは、確かみたいではある。が、それも初期の1対1の戦いあたりまでだ。武装度もそうだが、この訓練度が低くても、兵士が多ければ、関係ないのだ。訓練度が高く、初期の合戦に運よく勝てたとしても、当然兵力は減少しているため、そのスキをついてほかの国が攻めてきたら、最後にはやっぱり滅びてしまう。

結論としては、ほかにやることがあれば、そちらをやれということ。このコマンドはお金がいらないから、パスの代わりになるだけだろう。

◆コマンドNo.12「様子見る」

●**効果**　他国の状態が、うまくすれば見られるコマンド。しかし、金10が必要なのがネックではある。金さえあれば、何回でも実行できるし、このコマンドのあと、ほかのコマンドも実行できる。

●**実験結果**　いろいろ試してみた結果、自分のＩＱがようすを見る国の大名のそれより高くないと、失敗するようである。

●**使用のポイント**　金がなければ使えないが、いろんな意味で重要なコマンドである。ようすを見ることに成功した場合は、必ずそのデータをチェックしておくこと。とくに、自国に攻めこむ可能性のある隣国は、必ずこのコマンドで調べておきたい。

ということで、来月も引き続き『信長の野望』について解析していく。



ここんとこヨロシク!!

ヤッホ――、みんな元気でＳＬＧやってるかい（念を押しとくが、ＳＬＧとはシミュレーションゲームの略だ。見なれない言葉とは思うが慣れるように)。今月から始まったこの研究所、オモシロかったかな？　なーに、つまんない!?

だったらどこがつまらんか書いて送ってよ。どんな意見でもドクター四谷は待っているよ。

ところで驚いたことに、第１回目の原稿を書くべえ、と思った矢先に、編集部に『信長の野望』のレポートがとどいた。いや、まったくタイムリー。

送ってくれたのは東京都の石川照美くんだ。なんと彼は、50ヶ国の制覇をなしとげた勇者だ。その証拠写真も同封してくれたのだが、残念なことにピンボケでよく見えなかった。さらに、 How To Win まで書いてくれた。まさに、この連載を、超自然のフォースを使い予知したとしか思えぬその先見性に脱帽だ。ホントＳＬＧ関係のおたよりは、コンプティーク編集部といえども、めったにこないのに、おまけにそれがドンピシャの『信長の野望』だもんなあ。

とにかく石川くんの手紙の内容は、次回でしっかり紹介するからな。

とゆーわけで、読者のみんなにお願いだ。石川くんのようにＳＬＧのレポートを送ってくれ。とくに今回は『信長の野望』『蒼き狼』『三国志』の３つのゲームの中から１つ選んでほしい。バグでも、How To Win でも、自分のバカバカしい負けかたでも、なんでもアリアリだ。

もう１つ、今後、この研究所で取りあげてほしいＳＬＧの名前も書いて送ってくだされ。

あて先は、〒160 東京都新宿区四谷1-8-14 四谷一丁目ビル６Ｆコンプティーク編集部気付「シミュレーション研究所」まで。

なお、送ってくれた人の中から、抽選で５名にコンプのＴシャツを上げる。

来月は、もっともっとパワーアップするからな、ぜひハガキを！　ここんとこヨロシク!!

助手の実験レポート



助手　ホント、ドクターもドクターだよ。少しくらい、美濃の地形のこと教えてくれりゃーよかったのに。

四谷　そんなこといったら、実験レポートにならんでしょーが。

助手　……。ま、いいか。第２の敗因は、敵の第１部隊が、予想外に強かったということ。敵全体の50%くらいが第１部隊にいたんじゃないかな。こっちは兵士が均等な部隊編成だもん、１対１じゃかなわない。

なるほど、秋葉原くんは編成替えをやっていなかったから、強力な敵の第１部隊に、つぎつぎと味方部隊を損耗させられ、勝てなくなったわけだ。さて、このあとどうなりますやら……。

（以下次号）

AVG WORLD

MYSTERY 倶楽部

第六話

グレアム氏の事件簿
スタジアムに散ったバラ

作／永橋隆

グレアムとキャシーが、大リーグを観戦した日、見たものは…

この年、ぼくことグレアム・クレーマーとアルフレッド地方検事は、『アラビア商人殺人事件』、『マクファーソン伯爵令嬢誘拐事件』、『中国名画すり替え事件』とたて続けに解決し、アルフレッド地方検事は、いよいよ中央検察局の検事正に昇進することが決まった。そして、その就任までの３週間に長期休暇がとれたため、ぼくと妻のキャシーをアメリカ旅行に誘ってくれたのだ。

アメリカ東部Ｍ州最大の都市、Ｂ市の春はとてもうららかで、霧深いイギリスからやって来たぼくらには、まるで夏のように感じられた。それに、今日ぼくらが見物に来た場所は、アメリカ人の陽気な歓声にあふれ、ここがイギリスからはるかに遠い場所であることを実感させる。そう、ぼくらは、アメリカの最もアメリカ的なスポーツ、プロ野球（ professional baseball）を観戦に来たのだ。

それというのは、学生時代アメリカに留学していたアルフレッドさんの当時の親友が、なんと当地のチーム（ team ）、Ｒのメンバー（ member ）でぼくらを試合に招待してくれたのだ。

「ねえ、前のボックス席（ box seat ）にいる女の人、さっきロッカールーム（ locker room ）で見かけた人じゃない？」とキャシーが言った。ぼくらは試合前、球団関係者か選手の家族しか入ることの許されていない選手用ロッカールームを特別に見学させてもらったのだ。

「ああ、あの人は、今日の先発投手（ starting pitcher ）のロイ・ベンソンの奥さんですよ」とアルフレッドさんが言った。「なんでも彼女が見に来た試合はよくＲが勝つので、『スタジアムのバラ（STADIUM ROSE）』と呼ばれて勝利の女神のような存在らしい。そのお陰か、ベンソンは去年22勝してチームの第二エース（ second ace ）にのし上がったんです」

「へぇー、とってもきれいな人ね。でも、なんだか憂鬱そうな表情をしているわ」

「それは、去年あれだけ活躍したベンソンが今シーズン１勝４敗と負けがこんでいるからでしょう」とアルフレッドさんが解説した。だが、１回（ first inning ）の表、ベンスンが３人を３振（strike－out）にうちとってスタンド中が沸きに沸いたときにも、彼女の表情は変わらなかった。そして、まもなく場内アナウンスで呼ばれてどこかに行ってしまった。妻の姿が見えなくなったせいでもないだろうが、ベンソンは2回、いきなり相手チームWの4番打者（fourth batter）で、三塁手（third baseman）のアーウィンに死球（dead ball）をあたえてしまい、それをきっかけに１点を失った。

ベンソン夫人は、２回の裏の終わりに戻ってきたが、なぜか３回の表の途中で突然小走りに通路の方に降りていってしまった。だが、それでも３回の裏にＲチームは反撃に転じ、ツーアウト（ two down ）からアルフレッドさんの親友のパウエルが特大のツーランホームラン（ two-run homer ）をかっ飛ばして逆転した。ベンチ（ bench ）に戻ってきたパウエルは、ベンチのすぐ

後ろのボックス席にいるぼくに声をかけた。
「クレーマーさん、私のホームランボールを記念にプレゼントしますよ。回の変わり目にでも来てください」と気軽に言う。真剣な勝負の最中だというのに、まるで遊んでいるみたいだ。これをヤンキー魂と言うだろうか。

それでもぼくは半信半疑で、5回の表の途中で下に降りていった。通路はカーブしていて見通しが悪いし、グラウンド(field)も見えない。ロッカールームには人の気配はなく、ベンチとは鉄のドアに隔てられていて、野次や歓声もかすかに聞こえるだけだ。ぐるりと見回すと、ロッカーのひとつからピンクの布の端がはみ出ているのが目についた。汚れた壁やうす暗い電灯の光と、その布の華やかな色は奇妙なコントラストをなしていた。『これもヤンキー気質かな』と思うとおかしかった。

そのとき鉄のドアが開いて、パウエルがボールを手に入ってきた。「やあ、また逆転されちまいましたよ。決勝ホームランにならなかったから、縁起のいい記念じゃないかな?」と冗談をとばしてパウエルは笑った。

5回に入れられたのは3点だった。さらに6回にも2点を追加された。Rもなんとか6、7回に1点ずつ返していったが、9回にダメ押しの2点を奪われた。

投げ終えたベンソンはうつむきかげんでベンチにもどってきた。野球をよく知らないぼくにも、点を取られたとはいえ、完投するのは大変なことだとよくわかった。敵のWチームは3人も投手が代わったのだ。それに、相手の投手のなかには、ボールの判定に不満でホーム(home base)のところまで主審に抗議しに来るような者もいたが、ベンソンはつねに紳士的で、そんな態度はいっぺんも見せなかった。

9回裏、Rは2点を入れて食い下がったものの、結局追いつけなかった。試合後、ぼくらはパウエルをねぎらいにふたたびロッカールームに向かった。通路側のドアのすりガラスにはいくつも人影が映っているのに、なぜかシンと静まりかえっている。
「みんな、しょげちゃってるのかしら……」キャシーがささやいた。

そっとドアをノックして、中に踏みこみかけたアルフレッドさんの足が急に止まった。

チームのメンバーたちが亡霊のようにおし黙って遠まきに見守っている中央に、放心した表情のベンソンが立っていた。アルフレッドさんの肩ごしにのぞきこんだぼくは、ハッと息をのんだ。一瞬、ピンクの布が床に広がっているように見えた。布のまん中はバラの花束を置いたようにまっ赤に染まっている。それは、ベンソンの美しい妻の変わり果てた姿だった。

紙片A

07 15
08 15 13 05

紙片B

010032002

04 05 01 04
02 01 12 12
20 08 09 18 04

ゲームの進め方

「あっ、あれは……」と、キャシーがベンソン夫人の死体に突きささっている凶器を指さして言った。「彼女と同じボックスにいた女性のバスケットに入っていた果物ナイフよ!」

ベンソン夫人と同席していた5人は、球場外のクラブハウスにいたところを拘留された。ぼくらは証人として残ることになり、アルフレッドさんが職務上の身分を告げると、取り調べに立ち会うことを認められた。

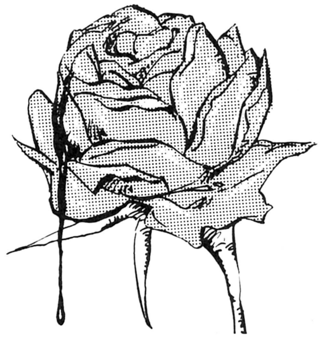
取り調べを受けたのは彼女と同席していた5人と、ぼくらとベンソン投手らロッカールームに試合中に出入りすることができた者たちである。

ぼくらは取り調べを一通り聞いたあと、3人で集まって協議した。

だからきみたち読者も、まず容疑者たちの証言をすべて調べ(順序は自由)、その後で、キャシーとアルフレッドさんの意見を読んでほしい。

登場人物

★ベロニカ・ベンソン (26)
『スタジアムのバラ』と呼ばれる美人。試合の途中に何者かに殺害された。
①ロイ・ベンソン (26)
Rチームの投手。殺されたベロニカの夫。この試合で敗戦投手になった。
②リー・オズワルド (57)
退役大佐。コンチネンタル重工業の大株主で、ベンソン投手の後援者。
③ジョセフ・スペンサー (34)
スペンサー建設の経営者。妻のお供をして野球観戦に来ていた。



④ケイト・スペンサー (28)
ベロニカとともに以前モデルをしていて、そのころからの友人。
⑤マシュー・ウィルコックス (26)
大学野球のコーチ。学生時代は捕手でベンソンとバッテリーを組んでいた。
⑥ハワード・ケリー (42)
雑誌記者。ベンソン家の隣人。野球ファンで、よく遊びに来ていた。
⑦キャシー
⑧アルフレッド地方検事

問　題

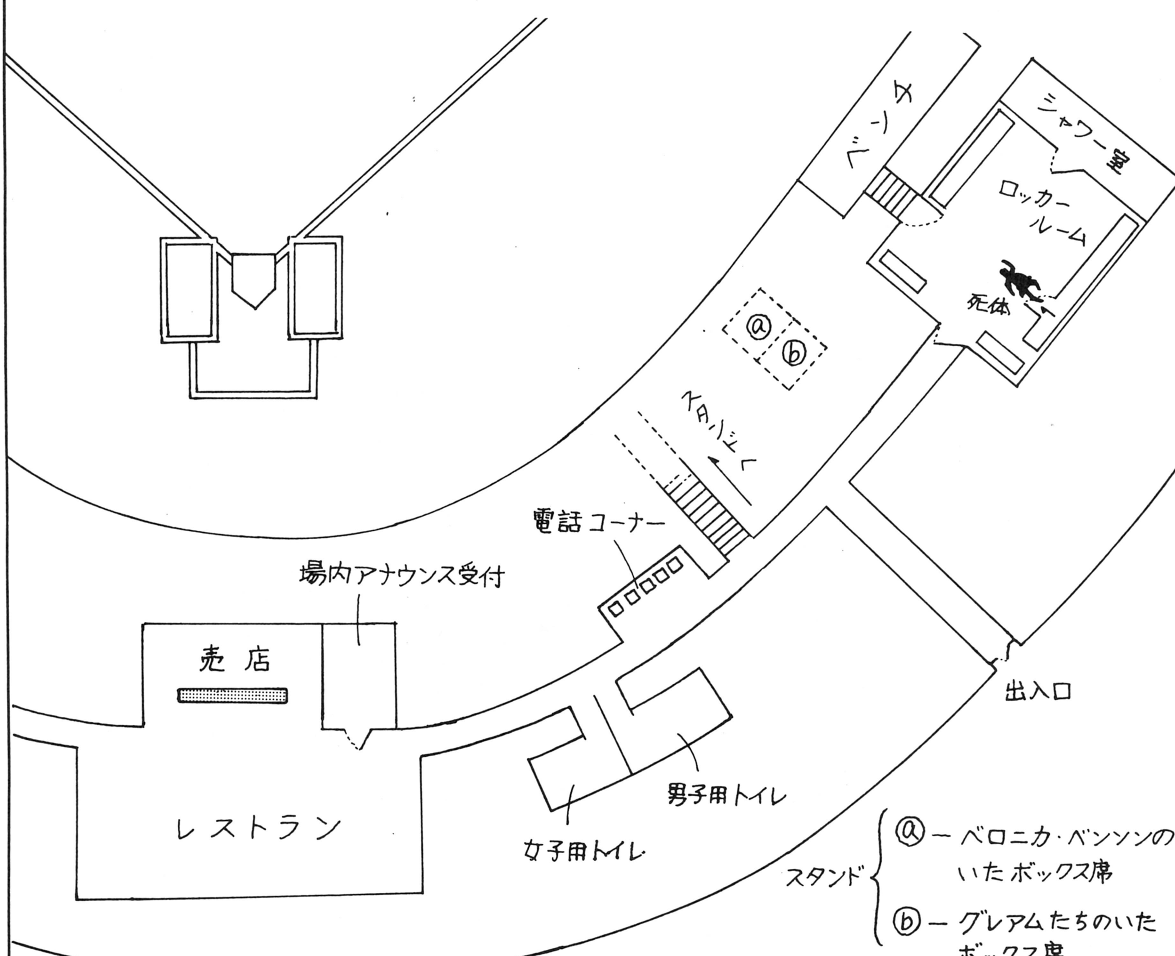
初級問題

1．ベロニカ・ベンソンを殺した犯人はだれか？
2．紙片A・Bを書いたのはだれか？
3．紙片Bにはなんと書いてあるか？

上級問題

4．ベロニカ・ベンソンが席をとび出してから殺されるまでの経過は？
5．紙片Aはなぜ書かれ、どんなことを意味しているか？
6．ベロニカ・ベンソンを殺した犯人の動機は何か？

球場内部見取図



証言

❶ロイ・ベンソン

信じられません、妻が殺されたなんて。試合の前にあのロッカールームで会ったときには、ふだんと少しも変わってなかったのに……。意志が強いとはいえませんが、女らしい、優しい妻でした。ぼくが先発する試合には、かならず応援に来てくれました。チームの仲間にも愛されていましたし……。でも、このシーズンに入る前ころから体調がおもわしくなくて、ゲームの途中で姿が見えなくなることが、何度かありました。ぼくらの職業は華やかには見えますが、ケガひとつで、もうそれでおしまいになってしまうことさえあります。友人のウィルコックスもそのひとりです。ですから、きっとぼくのことを心配するあまり、体をこわしたにちがいないんです。でも、殺されるなんて……まったく心当たりがありません。えっ、サイフが盗まれていたんですって！　そうか、彼女には一流選手の妻として恥ずかしくないだけの金は、いつも持たせていました。それがあだになるなんて……ああ、ぼくには信じられないことばかりだ。ぼくがロッカールームにゲーム中に行かなかったか、と言うんですか？　まさか、ぼくを疑っているんじゃないでしょうね。そりゃ、ピッチャーですし、完投しましたから、一度や二度はアンダーシャツを取り替えに行ったと思いますが、何回に行ったかなんて、こんなことがあったというのに、正確に覚えちゃいませんよ。

❷リー・オズワルド

わしはロイの投げる試合はかならず見に来ることにしとる。あのボックス席は、わしが年間契約で借り切っているのだ。今日のメンバーか？　そうじゃな、ベロニカにはいつでも自由に使っていいと言ってあるから、彼女の知り合いか、ロイの友人じゃな。ウィルコックスはロイが大学で投げておった時のキャッチャーで、なかなかの強打者だったが、肩をこわしてね。でも好青年で、ロイのことを自分のことのように心配してくれているのだ。去年の好成績は、世間ではベロニカのはげましのお陰のように言っとるが、実際はウィルコックスのアドバイスと協力があったからじゃよ。去年までは一般の内野席で観戦しとったが、ボックス席のほうがずっとベンチに近いから、わしが来るように言ったのじゃ。スペンサー君は初めてじゃないかな。彼の会社が思わしくないという噂を耳にしたが、きっと奥さんのケイトが気晴らしにでもなればと連れてきたんじゃろう。ケイトはいつもベロニカと一緒に来ているよ。ケリーという男は、今年から来るようになったな。なかなか野球をよく知っとって、わしと話も合うんじゃが、敵でもRでも点が入りさえすれば喜んでおる。『私はプロ野球そのものが好きなんで、どっちが勝ったっていい試合さえ見せてもらえりゃ結構なんですよ』などといっぱしの口をききおるよ。今日の試合じゃと？　そうじゃな、ほかの連中は出たり入ったり忙しかったな。わしはいつもポケットにスコッチの水筒を持っておるから、ちびちびやりながら観戦しとった。席をはずしたのは、あれはいつじゃったかな……うん、4回の裏の途中じゃ。思い出したのは、わしの用というのが家に電話することだったんじゃが、どの電話も列ができとってなかなか順番が回ってこなかった。というのはな、みんな5回に入る前に電話しなければならんので、あせっていたからじゃよ。なぜかというと、賭け屋の受付が終わってしまうからなんじゃ。だが、なかなかもうかるものじゃない。八百長も多いらしいからな。聞いた話じゃがな、野球では選手のその日の調子によって八百長が予定通りにいかない場合もある。そこで八百長をやる選手が、例えばわざと暴投してみせるとかして、依頼人に予定通りにいくかどうかを知らせるというような仕組みになっとるらしい。スペンサー君はわしの3人ほど前に並んどって、やっぱり賭け屋に電話していたよ。なぜわかったかって？『鳥(bird)』って言ったからさ。それが賭けに参加するための合言葉なんじゃ。そのあといくつも数字を言っていたから、彼の賭けていたのは、5回から9回までのどの回に何点入るかという、確率は低いが当たれば莫大な金の入るやつじゃよ。ほかに、どっちが勝つかという確率5割のものや、点差まで当てるものもある。わしも賭けごとは好きじゃから、そのへんの事情は一応知ってるが、神聖なスポーツをだしにするのは好かん。やっと電話してボックスに戻ったのは、5回の表に入るとこじゃったな。

❸ジョセフ・スペンサー

たしかに私はかなり長いこと席を立っていましたが、私以外の人もちょくちょく出入りしていたんじゃありませんか？　だって、1回の表が終わったそうそうに、ケリーさんがなんだかかなりあわてて出ていきましたし、私と女房がいっしょに球場のレストランに食事に行って戻ってきたときなど、オズワルド氏のほかにはだれもいませんでしたよ。もちろん選手用のロッカールームになど近づいていませんよ。ええ、私たちがボックス席を出たのは2回の表が終わったときですから、その前からベロニカさんは席にいませんでした。私たちがレストランにいたという証拠ですか？　さあ、混雑してましたからね。顔見知りの人にも会いませんでしたし。でも本当なんです。信じてください。しばらくいて、戻ったのが3回の裏の終わりでした。妻と話していた内容ですか？　なに、たわいもないこまごましたことで、特別おぼえてはいません。そういえば、もう一度席をはずしました。4回の裏が始まるところでした。電話をかけに行ったんです。お恥ずかしい話ですが、今ちょっと会社の経営状態がかんばしくないもので、明日銀行へ融資をお願いに行くつもりで、そのアポイントが取れたかどうか確認したんです。もどったのは、5回の表の最初だったと思います。なぜそんなに時間がかかったかですって？　どういうわけか、電話機がどれもふさがってて、なかなかかけられなかったからですよ。そうだ！　オズワ



ルド氏が同じ列の中にいました。ええ、電話をかけ終わって戻ろうとしたときに顔を合わせたんです。きっとぼくのことを証言していただけますよ。それ以外は試合の終了までずっと席にいました。

❹ケイト・スペンサー

果物ナイフはたしかにあたしが持ってきたものだわ。もちろん果物を食べるためにね。でも、いちども使わなかったですね。いつもそんなもの持ってこないんですけど。あら、じゃあ、あのナイフのことを知ってるのは、あたしだけってことになるのかしら。いやだわ。いつ無くなったのに気づいたかですって？　さあ、あたしは主人のジョセフと２回の表が終わったところでレストランに食事に行きましたから、それ以後はバスケットをあけなかったし……ええ、さっきロッカールームに連行されてまっ赤な血のついてるのを見るまで気づかなかったわ。最後に見たのは……ああ、そうだ！　レストランに行くんで席を立とうとした拍子にバスケットをひっくり返してしまって、散らばった果物とかオペラグラスだとかをあわてて拾い集めたときよ。拾ってバスケットの中に入れたことを覚えてます。レストランから戻ってきたのは３回の裏の終わりだったかしら。あと、５回の裏から７回の途中まで、またレストランに行ってひとりでコーヒ

ーを飲んでたわ。ベロニカはこのところなんだかふさいでいたわね。ロイの負けがこんでいるからだなんて言ってる人もいるわ。けど、球場ではいつも隣に座ってるからわかるんだけど、ロイが打たれたときでもボーっとしていて、試合に目がいってなかったみたい。あたしの推測だけど、あの夫婦はうまくいってなかったんだと思うわ。いえ、だからってロイが怪しいなんて言ってませんよ。でも、殺されたのがロッカールームでしょう？　ベロニカは、このところ試合の途中でロイに会いに行くことも多かったし、ロイがピンチを迎えてるのにフィっといなくなることもあったりしたしね。

❺マシュー・ウィルコックス

1回のロイの立ち上がりを見たときには、ロイは今日こそ連敗をストップできると思っていたんですがね。ええ、だから場内アナウンスがあってベロニカの姿が消えてしまったとたんに、デッドボールを出して点を取られたでしょう。去年はきっと、ロイが投げているときに席を立つようなことはなかったんでしょうがね。えっ、去年のぼくですか？　一般内野席で見てましたよ。今シーズンからオズワルド大佐が、ぼくがロイのピッチングの相談にのってやっていることを知って、直接声をかけることもできるあのボックス席に来るように言ってくれたんです。でも試合中にできるアドバイスなんてしれてます。せいぜい声援を送るだけですよ。それより、ベロニカがもっと親身に応援してやるべきだったんです。なんといっても、彼女はロイの心のささえだったんですからね。彼女の死から早く立ち直ってもらいたいものです。ベロニカは2回の裏の終わりに一度席に戻ってきたんですが、3回の表の途中で急に体の調子が悪くなったのか、ガタガタふるえだして、通路の方に降りていきました。なにしろロイが投げてる最中でしたから、ちょっと迷ったんですが、ベロニカを追いかけました。レストランの中にも入ってみましたが、姿が見えません。まさか女子トイレに入れせんし、ロイの友人とはいえ家族じゃないぼくがロッカールームに入ってはいけませんから、しばらく通路をうろうろしていました。きっと体の具合が悪くて家に帰ったのだろうと思って、4回の表と裏の間にボックスに戻り、守備から帰ってきたロイに『奥さんは家に帰ったが心配ない』と伝えました。ええ、それ以外は、7回の裏にトイレに立っただけです。

❻ハワード・ケリー

私が最後に奥さんを見たのは、実は女子トイレの中なんです。くわしく話しますと、たしか3回の表の途中だと思いますが、急に奥さんの具合が悪くなって通路にかけおりて行ったんです。私はすぐに後を追っていきました。通路に降りたところでうずくまっているので、トイレに連れていって介抱してやったんです。なぜレストランに行かなかったか、ですか？　そりゃ、ロイが投げている最中に奥さんが倒れたなんて人づてに知れたら、あの愛妻家のことですから急に調子を崩しかねませんからね。そうでなくても、連敗中でしたしね。まあ、奥さんの気分が悪くなったのも、夫が心配のあまりってことなんでしょうけどね。吐いたあと『ロイに会いたい』と言うんですが、ぐったりしていましたから、レモネードでも飲めばすっきりするだろうと思って売店に買いに行ったんです。ところが、戻ってみると姿がありません。ロイのところに行ったんだろうと思って、そ



のままボックスに帰りました。4回の表が始まったところでした。まさか、私が奥さんに会った最後の人間だなんていうんじゃないでしょうね？　あと、私が席を立ったのは、1回の表が終わったときですね。なにしろロイが3者3振ってすごいスタートでしたから、久し振りに観戦しながらうまいビールが飲めそうだと思って、急いで買いに行ったんです。おんなじことを考えるファンが多いのか売店が混んでいて、戻ったのは2回の裏の最初でした。もちろんロイの奥さんのことは、その後も気になりましたが、ロイに会ってから家に帰ってしまったんだろうと思っていました。

❼キャシー・クレイマー

「さっき私が果物ナイフに気がついたのは、2回の表が終わったときに、スペンサー夫妻が立ち上がろうとして、バスケットをひっくりかえしたのを思い出したからよ。握りのところに特徴があったので覚えていたのね。そのときは、たしかにケイト・スペンサーの手でバスケットの中にもどされたわ。そしてバスケットは、夫妻のいない間、ずっとボックスの椅子の上に置いてあったのよ」

「じゃ、スペンサー夫妻が持ち出したということは絶対ないのかな？」

「いいえ、入れたとこまでしか見てないから、もう一度そっと取り出したかもしれないわ。それからね、あなたが証言を取られているときにアルフレッドさんと私の記憶を照らし合わせてみたんだけど、ベロニカのいたボックス席の人たちの証言のうち、ボックス出入りの時間は彼らが言った通りよ。全員、嘘の証言はしてないわ。それから、今、ベンチにいた人たちに何人かあたってみてわかったのは、ベンソン投手がロッカールームに行ったのは、2回の裏と6回の裏の2度だったそうよ」

「2回の裏というと、とのときにベロニカと会っている可能性もあるね」

「ええ、そうかもしれないわね。それから、大事なことをもうひとつ。私は3回の表が始まる前に、ホットドッグを買いに出たでしょ」

「『熱い犬』って？」

「パンにソーセージをはさんだものをアメリカではそう言うのよ。で、売店で列にならんだんだけど、レストランの中にスペンサー夫妻がいるのが見えたわ。なんだか深刻そうに話していたわね。ときどきケイトがジョセフを非難しているようだったけど、彼らがレストランを出たのは、売店の時計とアルフレッドさんの記憶を照合すると、彼らがまっすぐ席にもどるための時間しかないわ。それから、ケリーもぶらっと売店に来たわ。しばらくならんでいて、彼がレモネードを買ったときにスタンドの歓声が伝わってきたわ。あれはホームランだったのね」。あと、売店の帰りにオズワルド大佐を電話の前の列の中に見かけたわ。私がもどってきたらちょうど4回の裏が終わったのよ。

❽アルフレッド地方検事

「やはり君の見たピンクの布というのが殺されてロッカーの中に押し込められたベロニカ・ベンソンの死体だということが判明したよ」とアルフレッドさんは言った。

「でも、ぼくの気配を感じてベロニカがあわててロッカーの中に隠れた、という可能性はないんですか？」

「君の証言した布の出ていたときの形と、ロッカーを開いたそのロッカーの持ち主の証言が一致しているんだ。ちょっとめくれ上がって、サテンの裏地が見えていたところとか、床から50センチくらいのところにはさまっていたことなどだね。彼女は上下ともピンクを着用していたが、サテンの裏地はジャケットの方だけだ。つまり、床から50センチのところにジャケットの端をはさむためには、狭いロッカーの中でひざを曲げて中腰でいなければならないことになる。生きた人間がそんな姿勢で長くはたえられない。君がみたときには、すでに殺されていたと考えてまちがいないだろう」

「ピンクの布を見た者とか、ベロニカがロッカールームに入るのを見た者はだれかいないんですか？」

「残念だがな。ただ、3回の表の終わる直前まで、チームの専属トレーナーがロッカールームにいたんだ。彼は通路から入ってきた者はひとりもいなかったときっぱり言ってる。彼がベンチに行くまでは、控えの選手たちも出入りしていたそうだ。その者たちにもあたって確認した。それから、スタジアムの出入り口の改札係の話では、7回まで、入場者はあったが、出ていった者はいないそうだ。ところで、死体の手に握られていた紙切れ（紙片A）の意味はわかったかね、クレーマー君？

　数字ばかりだが、なにかの計算か、あるいは番号か……」

「あまりにも短いですから、解読が正確かどうか怪しいんですが、ある規則をあてはめると、『家へ帰れ(GO HOME)』と読めるんです。もしかして、彼女の体の具合が悪くなったので、先に家に帰ることを夫に知らせるつもりだったのか？　でも、それならなにも暗号を用いる必要はないんですよね」

「そうそう、ベロニカの具合が悪くなった原因だがね。なんと麻薬だよ」

「麻薬ですって！」

「ああ。かなり常用していたらしいね。注射のあとがあった。あのときも禁断症状が出たのにちがいない。ロイはごまかしていたが、麻薬のことに気づいてなかっただずはないな。まあ、プロ野球の一流選手の年俸というのは、われわれからすればべらぼうな金額らしいから、麻薬を入手する金に困っていたということはないだろうがね。それより人気稼業だから、スキャンダルの方を恐れていただろう」

　そのとき、警官のひとりが入ってきて、アルフレッドさんに何かを渡し、ひとことふたこと耳打ちした。それに深くうなずくと、アルフレッドさんはぼくにくしゃくしゃになった一枚の紙（紙片B）を見せた。

「たった今、ロッカールームのくずかごの中から見つかったものだそうだ。やっぱりり数字ばかり書きつけてあるな。筆跡も同じだ。まてよ、この1行めの数列は、どこかで見たことがあるような……」

死を呼ぶ番号

第四話

解　答　編

「グレアム君、わかったぞ！」アルフレッド地方検事が、車の中でうとうとと居眠りしかけていたグレアムの肩を激しくゆすった。地方検事は、さきほど謎が解けたと言って検事のところに行ったグレアムを押しとどめ、こんどこそ自分の手でこの事件を解決してみせる、と意気ごんでいたのである。

「君にばかりたよっていては警察の威信がなくなってしまうからな。いいかね、まず暗号だが、こうやって４つの文字の形に４枚の手紙をなぞってみる。そうして文字の端をつないで読む。すると、この紙には『POND』という単語が浮かびあがるんだ。同じ要領でやると、『WARE3』、『AM130』、『ME』となる(右図参照)。つまり『《ポンド街》の《第３倉庫》で《午前１時30分》に』の意味だ。最後の『ＭＥ』が問題だ。合言葉なのか、それとも機密を売り渡そうとしていた人物を指しているのか、だ。そこできみはサイモン刑事に、とりあえず『出てきた者にＭＥと言ってみろ』と言ったんだ。違うかね？」

「ええ、その通りです。で、ＭＥの謎は解けましたか？」

「もちろん。ＭＥの頭文字を持つ者がいた。建築事務所のウィンターだよ。あいつの名前はマーカム・エリオット、つまりＭＥとなるじゃないか。いま警官たちに部屋の中を探させているところだ。図面といつわって機密書類を隠し持っているにちがいない」

「彼じゃありませんよ。だいいち自分から暗号に使った名前を名乗るなんておかしいじゃありませんか」

「そりゃ、たしかにそうだが……」

「ＭＥはもうひとりいますよ。ポール・グッドウィンです。彼は鉱山技師です。Mine engineer を略せばＭＥとなるわけです」

「そうか！　さっそくあいつを機密漏洩と殺人の容疑で逮捕させよう。ありがとう、グレアム君」地方検事はくるりと回れ右をして倉庫のほうに行きかけた。

「ちょっと、アルフレッドさん！　まったくせっかちなんだから。いいですか、彼は機密漏洩犯ですが、殺人犯じゃありません。刑事はグッドウィンと接触するまえに殺されたんです」

「なんだって？　では、だれが……」

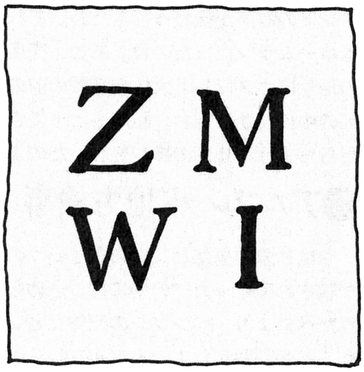
「ＭＥは、とんだ罪つくりな暗号だったんです。ぼくらは文字のほうから暗号に接近したものだから、ＭとＥの組み合わせだと思いこみました。でも、これを口頭で言われたら……？」

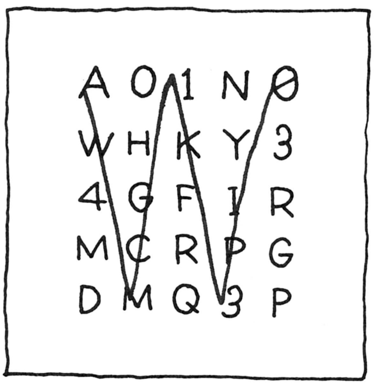
「エム・イー、エムイー、エミ……そうか　わかったぞ！　『エミー』だ。犯人にはエミーと聞こえたんだな。エミーはエミリー・ローレンスの愛称だ。そういえば、ジョージ・テイラーはエミリーの父親が現れるのを心配していた。じゃ、彼がエミリーの父親と間違えてサイモン刑事を……」

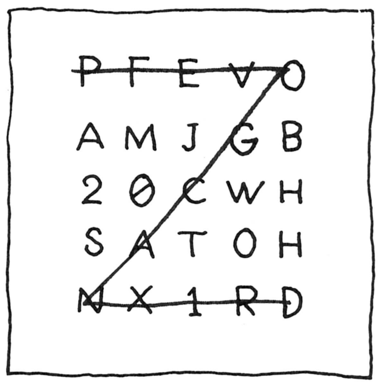
「アルフレッドさん　あわてないでくださいよ。彼とはかぎりません。彼はエミリーと駆け落ちのことで言い争っています。殺人を犯した人間が、そんなことを相談している心のゆとりがあるものでしょうか？」

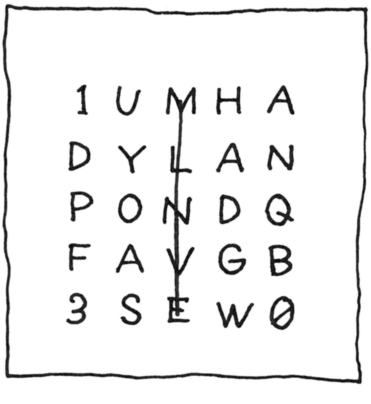
「あの二人でもない……とすると、あとエミーという呼び名を知っていたのは……」

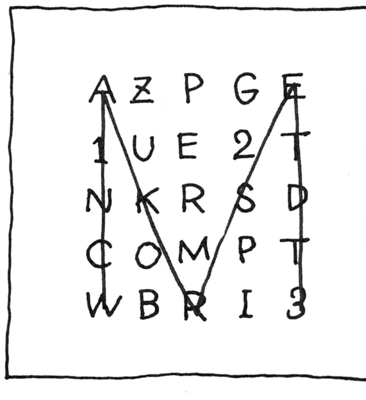
「そう、ロビンソン夫人です。彼女はサイモン刑事の呼びかけを聞いて、エミリーの父親が彼女とテイラー青年の駆け落ちを止めにきたのだと思ったのでしょう。部屋の中から反応がないので刑事が別の部屋に行きかけたところを襲ったんです。夫人はエミリーの父親を階段から突き落としておいて、その間に二人を逃がそうとしたのでしょう。ところが、直後にぼくらが倉庫に











踏みこんできた。おそらく彼らに事態を説明する間もなく、とりあえずエミリーを自分の部屋にかくまって孫娘のふりをさせた……どうです？」
「じゃ、偶然、それも殺すつもりじゃなく殺してしまったというのか」
「ええ。ロビンソン夫人の反応を思い出してください。まず、突き落された人間が死んでしまったと聞いたとたんに気を失ったこと。それにエミーといいかけて、あわててエミリーと言い直していること。これは、エミーという呼び名がぼくらにばれてしまってはまずいということを示しています。それから、夜明けまでに犯人がわかれば二人は解放されるか、と気にしていることです。自分が殺人犯としてつかまってもいいから二人を駆け落ちさせたいということなのでしょうね」
「しかし、どうして他人のことにそんなにまで同情するんだろう？」
「これがさっき本庁から届いた照会です。去年亡くなった同居人、つまり彼女が夫と言っていた男は、じつは夫ではなかったんですね。30年も前に駆け落ちして、名前をいつわりながらあちこちと転々としていたらしい。そんな体験から、たとえ駆け落ちしてでも好きな者同士が暮らすのがいちばん幸せだと知っていたのでしょうね……」
グレアムはキャシーとの約束どおり夜明けまえには家にもどった。彼の帰りを待って椅子にかけたまま眠りこんでしまったキャシーの寝顔を見て、グレアムはにっこりとほほ笑んだ。

正解者発表

今回は応募者が数多くいらっしゃいましたが、正解者はわずかふたりでした。暗号の解読まではどなたもできるのですが、そのあとが…。
今回の正解者は

東京都　山口範夫　様
大阪府　都留浩明　様

の2名です。常連の山口様はまたも正解です。しかも、問題のバグまで、指摘してくださいまして、どうもありがとうございました。
それから正解ではなかったけど、

滋賀県　平井康司　様

は、暗号の隠れキャラ“COMPT(コンプティーク)”、SATOH（サトウ）などを見つけてくださいましたので、特別賞といたします。次回もふるってご応募してください。

解答の募集

今回の「グレアム氏の事件簿——第六話　スタジアムに散ったバラ」はいかがでしたか？　大好評だった暗号を今回もつかってみました。パラグラフの数は少ないですが、問題は非常にむずかしくなっていますので、初級問題と上級問題にわけてあります。初級問題のみの解答も受けつけていますので、がんばってください。
自信のある常練の方は完全正解をめざしてください。感想もどうぞ。
ハガキの送り先、〒160 東京都新宿区四谷1—8—14　四谷一丁目ビル6F　コンプティーク編集部「ミステリー倶楽部　スタジアムに散ったバラ」係まで。正解者は、抽選で5名がコンプティーク特製Tシャツがもらえる情報部員になれますので、ふるって解答をお送りください。また、作者の先生にもはげましのおたよりを待っています。



誌上体験アドベンチャー

ADVENTURE



連載その19　　　　先江　進

記憶喪失した男が、犯罪の中に巻きこまれながら、しだいに記憶の糸をたぐってゆくという、謎めいたハードボイルドストーリー。キミは今回の前編を読んで、後編の展開が想像できるかな。意外な結末が待っているぞ。

失われた記憶
―前　編―

男はくらくらする頭を振った。足腰が痛い。

「どうしたんだろう。なぜオレはこんな所に倒れているんだ」

男がゆっくり立ち上がると、そこへ自動車がもうスピードでせまってきた。男は体を回転させながら､車をよけた。「キキキーッ！」っとすごいブレーキ音をたてて車は方向転換し、また男の方に向かってくる。

男は本能的にピストルをかまえ、運転者に向かって引金を引いた。

「バギューン、ドガーン！」

弾丸はみごと運転者にあたり、車は斜めになって街灯に激突した。しばらく立ちすくんでいた男は、自分の手がピストルを握っているのを、あぜんと見た。

「なぜオレがピストルなんか持っているんだ」

とそのとき、車に火がついた。燃え上がる炎を見つめていると、なぜか記憶は失っているものの、自分の正体への不安と、せまりくる危険への予感が彼を包みこんだ。男はくるりと向きをかえると、暗闇の中へ歩き出した。

男はうらぶれたホテルの前までやってきた。なんとなく見覚えがあるような気がしたので､回転ドアを押して中へ入った。フロントで雑誌を読んでいた若い男が､顔をあげてニッコリ微笑んだ。

「おかえりなさい、ミスター・ブキャナン。そうそう、電話で伝言がありましたよ」

そういってフロントマンは、鍵と伝言を男に渡した。

「そうか、オレの名前はブキャナンでこのホテルに泊まっているのか」

そう考えながら、彼はエレベーターの前までやってきた。

―ボタンヲ　オス

ＯＫ。

彼はエレベーターに乗ると、何階に行くのだろうと迷った。

―○○○　○○←①

ＯＫ。

彼は7階のボタンを押した。エレベーターを降りると、廊下は右と左へのびている。713号室はどちらだろう。

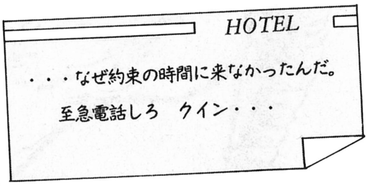
―○○○　○○←②

ＯＫ。

右に進むとすぐに廊下は左に曲がっていて、角からひとつ目の部屋が 713号室だった｡部屋に入ってイスにすわり、これからどうしようかと考えた。

―○○○○○　○○←③

ＯＫ。



「クイン？」なんとなく覚えのある名前だ｡が､はっきりと分からない。

―ツクエヲ　ミル

ＯＫ。電話帳がのっている。引出しがある。

―○○○○○○○　○○○○←④

ＯＫ。

ブキャナンは、2人出ていたクインのうちの1人目に電話をかけたが、その電話は使われていなかった。もう1人にかけよう。

「リーン、リーン」

「はい､こちらパーシー・クインです」

「もしもしこちらブキャナンだが…」

「えっ、だれですって」

「ブキャナンだが、電話しろって伝言を…」

「そんなこと知りませんね。番号ちがいでしょ」

切れた電話を見つめて考えた。電話帳にのっていないクインというのは、どんな男なんだろう。彼の連絡先はと…そうだ。

―○○○○○　○○○←⑤

鍵がかかっています。

―○○○○○　○○○←⑥

ＯＫ。鍵を見つけました。

―○○○○○　○○○←⑤

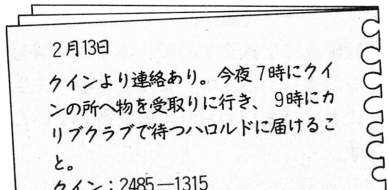
ＯＫ。中にメモが入っています。

―メモヲ　トル

ＯＫ。

―メモヲ　ヨム

ＯＫ。



―デンワヲ　カケル

ブキャナンはクインに電話をかけた。1回目のベルが鳴り終らないうちに相手が出た。

「もしもしブキャナンだが」

「ばかやろー。どこをほっつき歩いてたんだ」

「車で襲われて少し気を失ってたみたいなんだ」

「まさかおまえ、ローソンの組織に横取りされたんじゃないだろうな」

「いや車のやつはピストルでやっつけたぜ」

「とにかくまだハロルドを待たせてあるから、いまからでも物を届けに行けよ。おまえは新米だから一度だけは許してやるが、二度とヘマをやるなよ」

“物”というのがなんであるか思い出せないけれど、とにかく部屋の中を調べてみた。しかしそれらしい物はない。時計を見ると、9時40分を過ぎている。メモでは7時にクインの所へ物を取りに行くことになっていた。クインのいい方では、すでに物は受け取ったあとらしい。ということは。やはりあの車のやつは物を横取りしようとしたんだ。

ブキャナンはホテルを出て、さっき来た道を逆戻りした。あたりは家もなく、通る車もない。わずかにくすぶっている炎の中に、車の残骸を見つけた。

―〇〇〇　〇〇〇←⑦

暗くて見えない。

―〇〇〇〇　〇〇〇←⑧

ＯＫ。そこには1人の男が死んでいる。

―〇〇〇〇〇　〇〇〇←⑨

ＯＫ。ライターがあった。

―ライターヲ　トル

ＯＫ。

―クルマヲ　デル

ＯＫ。

―〇〇〇〇〇　〇〇〇←⑩

ＯＫ。手元が明るくなった。

―〇〇〇　〇〇〇←⑪

ＯＫ。すぐに道に紙包があるのを見つけた。

―カミヅツミヲ　トル

ＯＫ。

ホテルにもどったブキャナンは、フロントでカリブクラブがどこにあるかをきいた。だいぶここからは遠いらしい。

―タクシーヲ　タノム

ＯＫ。

しばらくののち、ブキャナンを乗せた車はにぎやかな町に入っていった。カリブクラブに着くまえに、紙包みの中身がなんであるか確かめようと思い立った。

―〇〇〇〇〇〇　〇〇〇←⑫

ＯＫ。そこには白い粉の入ったビニール袋がいつくも入っている。わずかにこぼれている粉をなめてみた。

「そんな馬鹿な。オレが麻薬の運び屋だなんて」

紙包みを閉じたとき、タクシーはカリブクラブの前にとまった。

カリブクラブに入ると、すぐに左側にカウンターがあり、4、5人の男がすわっていた。おそらくハロルドなる男の見分け方を教わっていたのだろうが、なにせ記憶がない。カウンターの1人1人にきいてみたが、ハロルドという男はいなかった。とにかく空いているカウンターのイスにすわった。

「なんにします」

「バーボンの水割りにしようか。ところでハロルドはきているかい」

「いや、そんな名前の人は知りませんね」

しょうがない。しばらく待つしかない。しかし向こうからこちらを探すこともある。これで気がつくかもしれない。

―〇〇〇〇〇〇　〇〇←⑬

ＯＫ。

しばらくすると、トイレから出てきた男が近づいてきた。

「あんたがひょっとしてブキャナンさんかい」

「ああそうだ」

「なんで人をこんなに待たせやがったんだ。まあいい、とにかくこれをいただいてくぜ」

紙包みをとると、ハロルドはそそくさと外へ出ていった。ブキャナンの本能の一部が警告を発した。

「ハロルドを尾行するんだ」

なぜそう感じたのかはわからないが、いずれにしても、失った記憶の糸をたぐるのに、ハロルドは一方の切れ端であることに違いない。ブキャナンがカリブクラブを出たとき、ハロルドはちょうど角を曲ったところだった。

―次号に続く―



今回の正解

1. カギヲ　ミル
2. カベヲ　ミル
3. デンゴンヲ　ヨム
4. デンワチョウヲ　シラベル
5. ヒキダシヲ　アケル
6. ポケットヲ　サガス(サグル)
7. ブツヲ　サガス
8. クルマニ　ハイル
9. ポケットヲ　サガス(サグル)
10. ライターヲ　ツケル
11. ブツヲ　サガス
12. カミヅツミヲ　ヒラク
13. 宿題A

解決編　誌上体験アドベンチャー《12月号》
殺人物体AXIRON(アキシロン) Part2

せっかく女神像の下にあった秘密の入り口を見つけ出したにもかかわらず、トミーは後をつけていたソ連の兵士に殺されるなんて……。ということで、この号の問題は、丘のふもとの分かれ道のところで何をやっておけば、時間がかせげたのか？　といったものだっよね。

ずばり答は、落ちていた王冠、日時計、女神の印がついた標識をデタラメに立てておくというのが正解でした。そうすれば、後を追ってきたソ連の兵士は、その標識を信じて女神の丘に向かうわけだが、たどり着いてはじめてそこが別の丘だということに気付き、また分かれ道に戻るということになる。そこで改めて女神の丘を確認してから進むわけだから、かなりの時間がムダになるというわけなのだ。

正解率は80%ぐらいで、まあまあだったね。カンボクニ　ヒヲ　ツケル　なんて答もあったけど、問題をよ〜く読めば、灌木のある草原からぬけ出たところが、3本の標識が落ちている場所だということが分かるよね。ここで何をするか？　だよ、問題は。こういったケアレスミスが多いので、これからは問題をよ〜く読んでほしいな。

さて、正解者の中から、鳥取県米子市の松本弘行くん、大阪府高槻市の弘前隆くん、愛知県名古屋市の安田友則くん、他2名にコンプティークのオリジナルTシャツが当たりました。多数の応募、どうもありがとう。寒くてもTシャツはうれしいもの、これからもたくさんの応募を待ってますよ。



宿題と応募方法



今回の宿題も2つ。応募者の中から正解者には、抽選で5名の人にコンプティークのオリジナルTシャツをプレゼントするからね。なお、1月号の解決編は3月号で、今号の解決編は4月号で発表します。

宿題A

ブラインドコマンドの⑬を答えてくれ。もし知らない相手と、キミがどこかで待ち合わせをするとしたら、そのときキミはどうするかな。これがヒント。ちょっと考えたら、分かると思うよ。

宿題B

今回も前号につづき、キミのつくったショートショートのアドベンチャーを募集します。400字前後の作品で、答、そしてキミのコメントもそえて応募してくれ。また優れた作品をまとめて誌上で発表します。

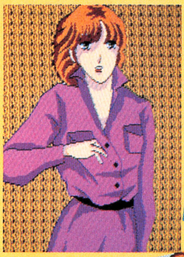
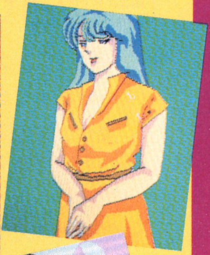
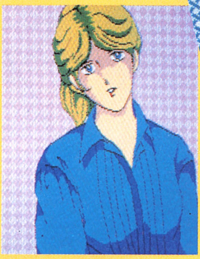


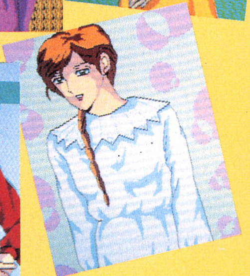
福 袋

開けるとビックリ服を脱ぐ

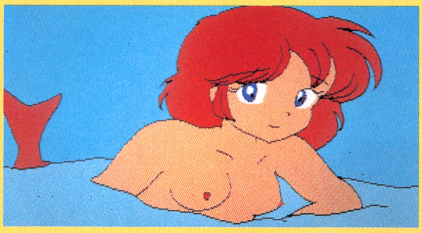
Hソフト編

女のコをくどき落とせ!
OMEGA

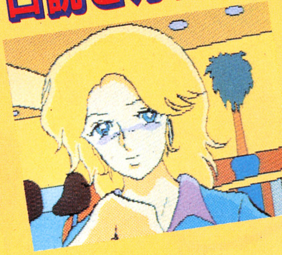




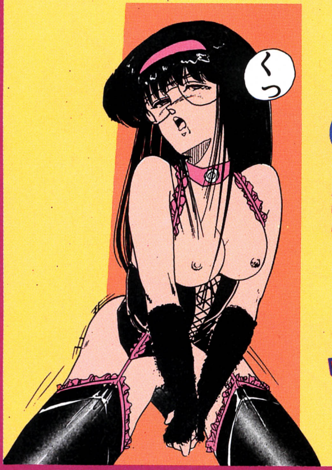



クリスチーヌ



口説き方教えます。世界ヤルホド
SO MUCH



Hコミック編

絶好調! Hコミックの真髄を読む!!

大日本ウヒョヒョ読書新聞
第3号

Hプレゼント&トップシークレットテレフォン
サービス付き

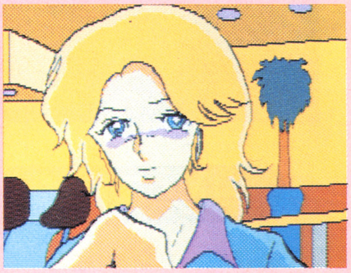
ここをハサミで切ってネ▶

Hソフト編　女の子を口説き落とせ！

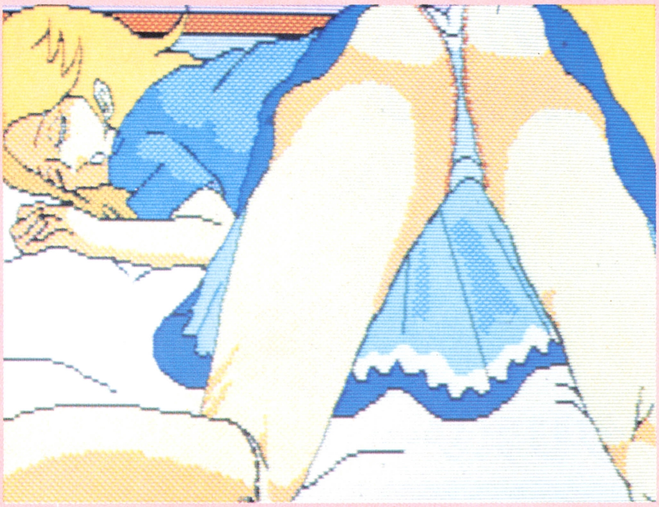
わんさかわんさかHソフトが出てきたけど、最近の傾向は、クイズめいたものを解くとHな画面が見られるというもの。気軽に楽しめるのはいいんだけど、なんだかちょっぴりもの足りないような気がする……

アダルト・シミュレーション・ゲーム

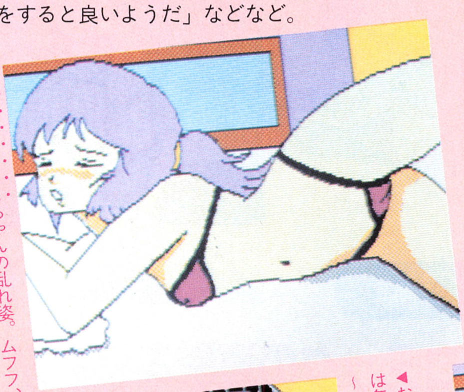
口説き方教えます。



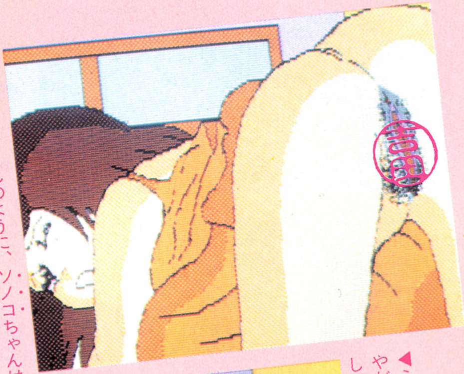
▼▶この女は、"カワイイソノコ" ちゃんという名前だ。ウーン、そそられる顔つきだネ



『ソープランドストーリー』でおなじみのHARDがまたまた過激なソフトを発売した。道行く女のコに声をかけ、会話の中の○○○という部分をうめていくだけでHができるというゲームで、その名もズバリの『口説き方教えます。』。でも、この○○○の部分がけっこう難しくて、なかなか先には進めない。親切にもヒントが出てくるのでそれを利用しながら、Hをめざせばよいのだ。ヒントの数は女のコによって違うのであまり多用すると、Hの前に力つきてしまうことになるぞ。 無事Hをすませると、教訓めいた口説き方のセオリーが画面に現れる。ではここでその一部を紹介しよう。「まず、目標の彼女に声をかけるには…、ある程度顔見知りの場合は、おはよう、おつかれさんなどの言葉から始め、場所やタイミングをみはからって自分の会話にひきいれる。意外に古そうで、目新しいものなどの話をすると良いようだ」などなど。



▶カワイイソノコちゃんの乱れ姿。ムフフ、もう少し口説けば、下着もぬいでくれちゃうよ！



▶ほ〜ら、ごらんのように、ソノコちゃんは興奮してきちゃったようだよ。さ〜て、いっちょがんばるか！



◀お〜っと、新体操！ オモテベクメコさんは年齢のわりに体がやわらかいのだ。あちょ〜っ、アクロバット！

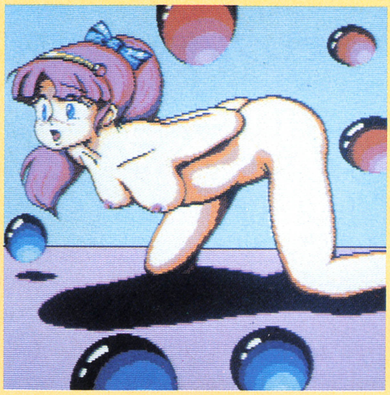


◀ミラレタヒロコさん。じ、自分でしちゃいやだよ。今行くからネ、もうちょっとガマンしててネ！

対応機種：『口説き方教えます。』➡PC-88シリーズ、FM-7/77シリーズ、MZ-2500シリーズ＝各6800円　問い合せはHARD（〒130 東京都墨田区立川3-14-5三栄マンション602）へ。

みんなで答えりゃこわくない！

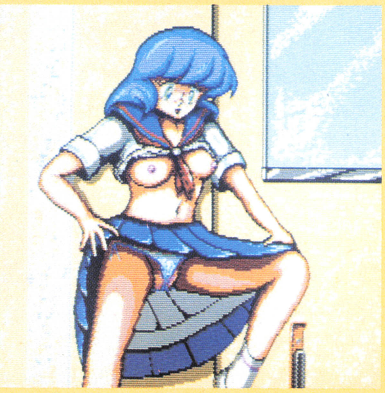
世界ヤルホド SO MUCH



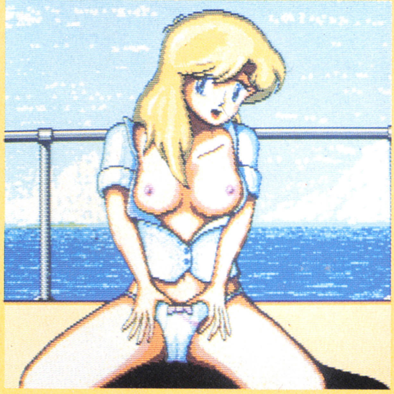
▲カードがめくられていくごとに、Hな雰囲気がグワーンともりあがっていくのだ

ピンポーン。正解するごとにカードが一枚ずつめくられていき、そして最後にはHな画面がドーンとでてくるというゲームなのだ。クイズは文学、歴史、映画、コミック、人物の5ジャンルに分かれていて、解答は3択式。正解すると一枚ずつカードがめくられていく。『世界まるごとＨＯＷ　ＭＵＣＨ』というテレビ番組があるけど、それのパロディーだね、こりゃ。そして30問連続正解すると、下の写真のようなちょっぴり過激なスペシャルグラフィックまでおがめてしまうのだ。

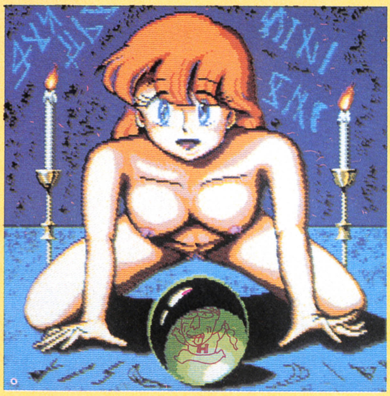
たとえば、文学。「ビクトル・ユーゴの作品でないものはどれか？　1．レ・ミゼラブル　2．オペラの怪人　3．ノートルダムのせむし男」　うーん、2番。ピンポーン。じゃ、次は歴史。「鎌倉幕府を開いたのは？　1．源義経　2．源頼朝　3．源実朝」　えーっと、これも2番。ピンポーン。よーし次は歴史。「インディー・ジョーンズは？　1．考古学者　2．歴史学者　3．生物学者」これは1番だ。ピンポーン。調子いいな、次いこ。コミックは「みんなあげちゃう、の六郎の妻は？　1．間宮悠乃　2．間宮アリス　3．間宮由乃」あはは、簡単簡単。これは1番が正解だよね。という感じでゲームは進んでいくのです。なかには難しい問題もあるので気をぬかないようにしよう！



▲この女はリナちゃん。15歳。「まわりのみんなはこどもというけど、私はもう大人よ」だってさ



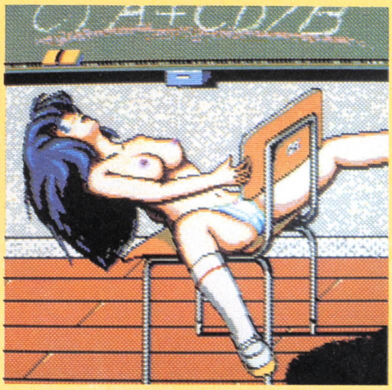
▲は、はずかしい……。う、うれしい……。などという会話も楽しめちゃうよ



▲ルミちゃん。年齢はヒミツ。趣味はトランプ占い。現在、恋人募集中！



▲これが衝撃のスペシャル・グラフィックだ。30問連続正解でこの絵が見られるのだ。知恵を結集せよ！



▲あんまりまちがえちゃうと、このグラフィックが見れないうちにゲームオーバーになっちゃうゾ

対応機種：『世界ヤルホドSO MUCH』➡PC-88シリーズ、X1シリーズ＝各6,200円　問い合せはピーコック(☎03-486-6311)へ。

アダルトなHもたまにはいいぜ！

OMEGA

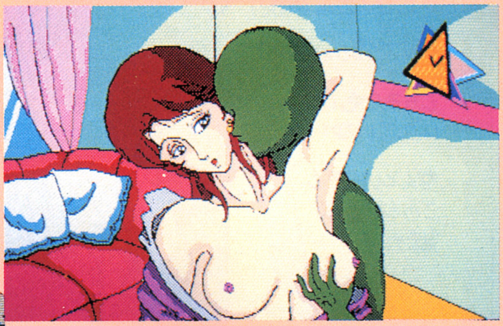
『ＺＥＴＡ』の兄貴にあたるのがこの『ＯＭＥＧＡ』だ。ゲームの形式もほとんど同じだし、本とディスクのドッキングという点も同じ。とにかくめんどうなことはなしでHを楽しんでしまおうというものなんだ。着ている服の色やタバコの持ち方、お酒の飲み方などで女のコの気持ちを読む、なんていうとってても楽しい企画もあります。もちろん右の写真のようにH画面もあります。人生シミュレーションゲームというのではおもしろいように給料が上がっていくし、めでたく社長になれたら、秘書（なかなかの美人）と必ずＨできるというのもうれしいかぎりですね。でも、はっきりいってゲームより本の方が楽しめました、あしからず。第２号の発売を待っておりますぞ。



▲社長秘書の美南ミユキちゃん。うわーっ、だいた～ん。バスト92cmの22歳、ゴックン



◀こんなＨな画面も楽しめるよ。♬そそってそそられーて、なんちゃって



▲問答無用！　ただひたすら画面を見つめていればよいのだ（ヨッチャン談）

トップシークレットテレフォン

03-359-4444

寒さに負けるな！　電話があるぜ

毎度おなじみのトップシークレットテレフォン。新しい年を迎えテレフォン・スタッフ（そんなもんホントにいるんかいな）一同、ますますはりきっています。このシークレットテレフォンで流している情報は、もともとは読者のお便りからのもの。すべてそうだというわけではないのだけれど…。だからみんなシークレットなネタがあったら、どんどんハガキ送ってネ。首を長～くして待ってるヨ、ヨロシク！

いつも言ってるけど、電話のかかりやすい時間帯は、夜遅くとか朝早く。やっぱり、みんなが寝てるような時間がかかりやすいようですネ。でも、まちがい電話は絶対しないように！　上の番号を正確に回してネ。万が一まちがえた時は、ガチャンなんて黙って切らずに、ゴメンナサイ、とちゃんとあやまるようにしようネ。そこんとこくれぐれもよろしくッ！



第１回	１／８	➡	１／18
第２回	１／19	➡	１／27
第３回	１／28	➡	２／６
お休み	２／７		

ダイヤルは正確に、まちがい電話厳禁！



これで森山塔とも

下手といえば下手なのだが、ズン胴のロリコン体型のキャラが、不思議にひきつける上総志摩の新作『マイドール』が出た。彼はこれまで松文館から2冊、単行本を出しているが、『妖精招き部屋の青春』のスケベ度はなかなかのものであった。わかる人には、非常にわかるHな本である。

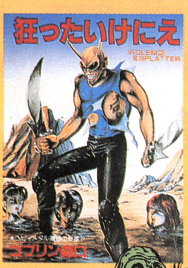
ここらでお便りを紹介しよう。「大山先生こんにちは。ボクはかなりのHコミック・マニアなのですが、なぜか買った本を捨ててしまうというクセがあるのです。買って見るまでは、大事にしているのですが、しばらくたつと、身近に置いておきたくなくなってしまう。捨てたくなるんですね。どうしてでしょう」（神奈川県・平川健一・16歳）

ふーむ。どうしてでしょう？　大山にも経験がある。ようするに、そういうものなのだ。たかがエロマンガ、されどエロマンガ、なのである。ダーティ松本先生の言葉を借りれば、「たかがエロ劇画、この世からなくなってもどうってことはないのだ。しかしいじける必要は微塵もない。どうせワシら以外の人間だってたいしたことはやってないのだから」（『遊戯の森の妖精』後書きより）だ。



◀▲上総志摩『マイドール』辰巳出版　700円

今月のラストは、バイオレンス・スプラッター・エロマンガの、ゴブリン森口。前田俊夫のお弟子さんで、まさしく異色作でした。



◀▼ゴブリン森口『狂ったいけにえ』辰巳出版　500円　ヘビメタマンガともいえる



発見!!　これぞ真のカルト・ビデオだ!!

人形鑑賞!!

うげっ！　こんな人形ビデオが存在したとは大山も驚きだ。辻村ジュサブローもびっくりの（マジで）、精度の高い2編のSM人形劇なのである。精巧に作られた、弾力のあるほぼ等身大の人形がいたぶられるストーリー。『羅生門』では、とらわれのお姫様が、ただムチ打たれるだけのものなのだが、黒子の動かす人形の表情が絶妙なのだ。まわりにたむろして自慰する餓鬼も、エイリアンじみてておもしろい。

もうひとつの『三蔵法師』は、女の化物につかまった三蔵法師がいたぶられる話。三蔵の精液を飲むと千年若返るということで、化物はしぼりつくすまでこすり続ける。ここでも周囲の醜い化物が効果満点で、SMってことでなくてもレベルは高い。しかし、誰がこんなスゴイの作ったのかねー。



◀『羅生門・三蔵法師』レッツ　9800円


▲『羅生門』の1シーン。等身大の人形を黒子が動かしている。問い合せ→レッツ　☎(03)293-4646

大日本ウヒョヒョ読書新聞

"ウヒョ新"もあっという間に3回目。いやー、世の中まったくスケベには事欠かないネ。Hコミックの真実を追求して、大山は今月も淫筆をふるう！

●編集●
コンプティーク福袋班
●主筆●
大山平八郎

おわかれ!?

なにはなくともHC(エッチコミック)を読んでみろ

いつものよーに大山がワープロ(オアシス100J)で、原稿を打ってると、だ。トントントンとセールスマン氏が訪ねてきた。「今度、新しく"へんたいしょうじょたい"が出たんですけど」「なにっ!! 変態少女隊!? とうとうあいつらも……」何かといえば、ワープロの書体で"変体少女体"というのが出たってことなのね。うーん、チーコはどうしたんだ!! 私はいつまでも待っておるぞ……と思わず泣ぐむ大山ではあった。などと言ってる場合ではない。なにはともあれあみゃみゃだ。阿宮美亜、の新刊が出ている。





▲◀阿宮美亜『いけない関係』一水社 500円 上から読んでも下から読んでもあみやみあ

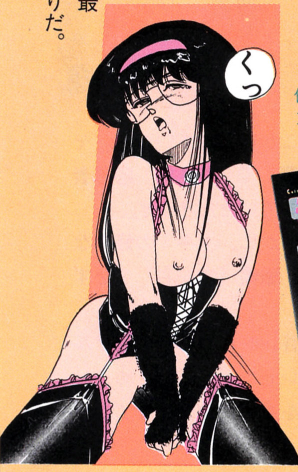
作者は某国立大の現役女子大生というデータがある。キャラは池上遼一に似ていて、つまり池上季美子、少女ならば少女隊のレイコに似ている。そのせいか、劇画調でありながらもクササを感じさせはしない。その手の人にはおすすめの本だ。

さて、森山塔である。『ペギミンH』(確か「ウルトラQ」でペギラをやっつけるための薬がこの名だったよな)と『準子さんの肖像』の2冊。どちらも、なんか甲乙つけがたい秀作本であると思う。『準子さんの肖像』の方が荒けずりで、後書きにもある通り、"ギリギリハイの量産状態"の中描きあげられた作品なのだが、狂乱のラストに至るノリは、さすがの才能もんである。

森山塔作品のどこがおもしろいの？と言われてもなかなか指摘できない。が、ブワッとノリで読ませてしまうとこがある、とはもっぱらの評ではある。しかし、彼のおかげでもりあがりを見せた美少女エロマンガ界であるが、この2冊が最終であると聞くと、まことにさみしい限りだ。



▲▶森山塔『ペギミンH』辰巳出版 800円 枢馬ふむきがサイコー





◀▼森山塔『準子さんの肖像』笠倉出版社 600円インタビュー付



森山塔としての復活を願うとともに、やはり新しい才能の出現を待ち望む大山で

HなHをプレゼント！





♥やはり、HはHなのである。だから今月もプレゼントしてしまうのである。こらこら、そこのキミ！　よだれがたれてますよ。気をつけよう、暗い夜道とHプレゼント、なんちゃって!!

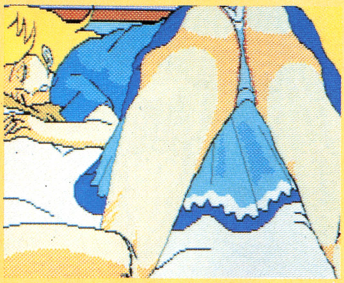
パソコンソフト

①口説き方教えます。……… 6名
②世界ヤルホドSO MUCH‥ 3名
③クリスチーヌ……………… 3名
④OMEGA …………………… 3名

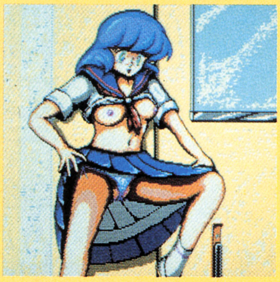
Hコミック

⑤いけない関係……………… 3名
⑥ペギミンH………………… 3名
⑦準子さんの肖像…………… 3名
⑧マイドール………………… 3名
⑨狂ったいけにえ…………… 3名

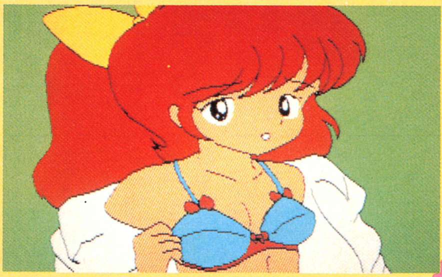
❶



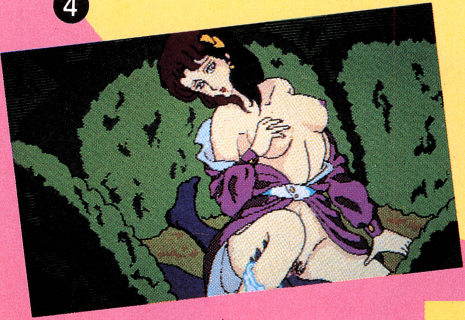
❷



❸



❹



❺



❻



❼



❽



❾



応募方法

★上の福男の絵が福袋のページのどこかに隠れています。それを切りとり官製ハガキに貼って応募してください。応募者多数の場合は抽選で当選者を決めさせていただきます。
★ハガキには、ほしい商品の番号のほかに、①キミの好きなソフトベスト3②住所③氏名④年齢⑤職業（学校名）を必ず書いてください。
★あて先は、〒160 東京都新宿区四谷1-8-14四谷一丁目ビル6F　コンプティーク編集部「Hプレゼント」係。しめきりは62年2月6日。発表は商品の発送をもってかえさせていただきます。

●雑誌公正競争規約の定めにより、この懸賞に当選された方は、この号の他の懸賞に当選できない場合があります。


ゲーム・グルメの情報ビタミン
コンプティーク
情報局
やれやれ…冬山でスキー、もっとかっこよく きめたいぜ ま、とりあえず 暖かい部屋に帰って ガールフレンドと….
ファミコン探偵団
アーケード・エクスプレス
SEGAニュース
そふとくりーむ新聞
コンプティーク ネットワーク

イラスト／原美恵子

ファミコン探偵団

角川のアニメ映画「火の鳥―鳳凰編―」と「時空の旅人」をキミはもう観たかな？　この2本を題材にして制作されたファミコンゲームも、映画に負けないおもしろさでキミに迫るぞ！



頼りの武器はノミ1本！火の鳥求めて我王が走る

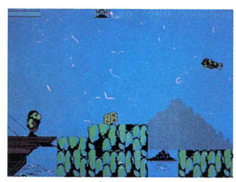
目の前に立ちふさがる強敵、難関を乗り越えろ！　失なわれた火の鳥の彫刻を、再びよみがえらせるのだ。ビッグなスケールのアクションゲームだ！

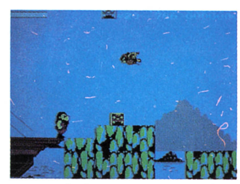
この『我王の冒険』は、ジャンプとノミ攻撃を駆使して先へ進む、横スクロール型アクションゲームの典型だ。しかし、ただのアクションゲームとはひと味ちがう。どうちがうかというと、普通では進むことのできない場所にも、鬼瓦を置いて自分で道を作れるという、パズルゲーム的な要素が加えられているのだ。各ステージの地形もそれを考慮にいれて、むずかしくなっていたりするから要注意。

各ステージのラストに“火の鳥の彫刻の破片”がある。この破片、ボス敵や仕掛けにガードされていて、手に入れるのにひと苦労する。そうそう、このゲームの最終目的は、破片を16枚集めて彫刻を復元することだからね。

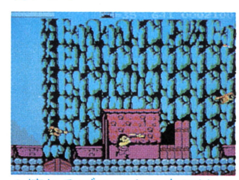
全部で16あるステージは、大和、来世、太古の3つのエリアに分かれている。大和編は8つのステージで構成されていて、奈良時代の野山が舞台になっている。色とりどりの背景が、情緒豊かな日本の四季を表現してくれるのだ。来世編は5つのステージからなり、舞台はガラリ一転、宇宙になる。未来都市やエイリアンなんかが出てきたりして、気分はもうＳＦ。残りの3ステージは太古編だ。恐竜の栄えていた時代が舞台になる。恐竜も手強いけれど、氷河ステージのツルツルすべることといったら！　慎重な行動が必要ですぞ。

豊富なパワーアップアイテムと、個性的なボスキャラもなかなか魅力的じゃありませんか。さすがはコナミですよ。いいデキです。


▲いかにも宝箱というカンジのキャラだ


▲ノミを当てるアイテムが出現するぞ


▲鬼瓦を積んで、自分で道を作るのだ！

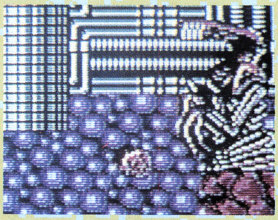

▲壊れるブロックの中には、ナニかがあるぞ


▲彫刻の破片が2枚。先はまだまだ長いぜ！

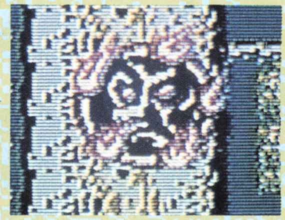

▲もう少しで完成。感動のラストが見られる

デカキャラでござる！




▲エイリアン「ビェブル」だ。手下の「ルブフ」とペア攻撃してくる


▲洞くつの壁画。口から吐く玉の攻撃はかなりキビシイから要注意！


▲炎につつまれた「顔車」。グルグルと回転しながら攻撃を仕掛ける

ステージなどでごんす！

これが「大和」「来世」「太古」の各エリアの画面写真だ。きれいな背景だと思わないか。でもこれはほんの一部だけだ。ほかにもさまざまな画面が登場するぞ。各ステージの背景の美しさもこのゲームの魅力のひとつだ。

それから、16のステージは連続的につながってはおらず、各エリアの中でループしてしまう。たとえば、太古のステージ3をクリアすると、同じ太古のステージ1に戻される、といった具合い。では、どうやってほかのエリアに行くかというと、地形のどこかに隠されたワープゲートを使うのだ。ワープゲートは、ノミやしゃがみジャンプで壊せるブロックに隠れている。こまめに調べよう。

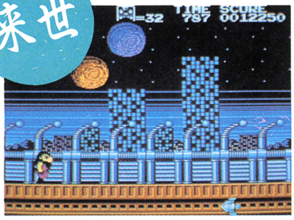
大和

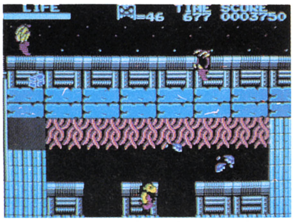

◀おっと危ねえ。こんな子供だましにひっかかるか！

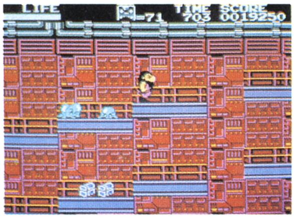

◀ここは寺の中を選んだほうがゼッタイにおトクだぞ


◀イキのいいコイがはねてくる。うまくよけよう

来世


◀どことなく未来の雰囲気を漂わせた都市の風景

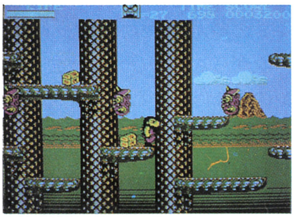

◀メカバチ、クルールといったブキミなエイリアン群


◀大胆な配色の背景もこのゲームの魅力のひとつだ

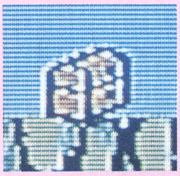
太古

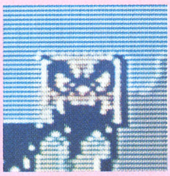

◀恐竜を相手に戦うステージだ。気をひきしめて！

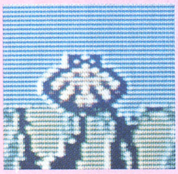

◀滑り止めブーツがないと苦労する、氷河ステージ


◀なんて雄大な光景だろう。これがゲームの画面とは！

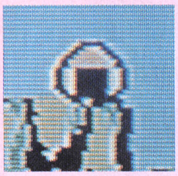
アイテムざます！

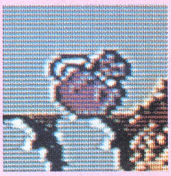

▲アイテムのつまった「宝箱」。場所によって中身が決まっている


▲「鬼瓦」。こいつが0になると、先に進めなくなるから注意

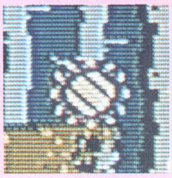

▲「貝」。ライフメータの上限を上げる、長生きの素なのだ

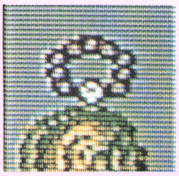

▲「我王人形」。だいたい予想がつくと思う。そう、1UPキャラだ

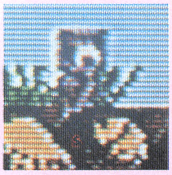

▲「おにぎり」。減少したライフを回復させてくれるアイテムだ

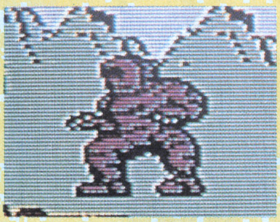

▲「サイフ」。500点のボーナスキャラ。ハイスコアをねらおうぜ

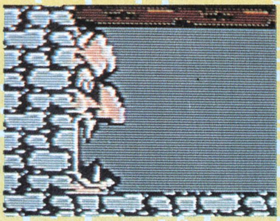

▲「まが玉」。こいつを取ると敵の動きがしばらく止まるんだ


▲「鏡」。透明になって壁抜けできる。ワープゲート探しに便利

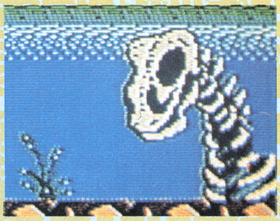

▲「数珠」。画面内の敵を全滅させる。ピンチのときに欲しい！


▲「火の鳥の羽」。我王が一定時間無敵になるパワーアイテムだ


▲「岩男」は、人間型と岩石型の2態を使い分ける手強いヤツだ


▲「ハンニャ」自体は動かないが、手下の小鬼の攻撃がしつこいぞ


▲飛びまわりながら我王にイナズマを投げつけてくる「雷神」


▲巨大な「化石恐竜」は、デカい口から骨を矢のように発射してくる

時空(とき)の旅人

過去のあやまちを修正できたら、幸せになれるのだろうか。歴史を変えたら、幸せな未来がやってくるのだろうか。その答えはこのゲームが知っている？　歴史をいじくる、タイムアドベンチャー！

キミが望むハッピーエンドをめざせ！

“歴史”と聞くと、例の「794(なくよ)ウグイス……」などといった暗記法を思いだしてアタマが痛くなってしまう人も多いと思う。このゲームは、その“歴史”がテーマになっているのだ。だからといっておカタイ教育ソフトなんかじゃあないから、そこのキミ、逃げだす必要はないぞ。このゲームは歴史に関する知識がなくたって楽しめるのだ。それどころか、歴史を自分で作ってしまおう！というゲームなのである。

ゲームの進めかたはカンタンだ。画面に登場する歴史上の人物の問いかけに対して、「ハイ」か「イイエ」で答えればいい。キミの答えによって歴史の流れが少しずつ変化していき、これを繰り返すうちに、最終的な未来の姿が決定されるというワケだ。両わきの写真を見てほしい。同じ人物でも状況によってかなりちがったリアクションをするのがわかってもらえると思う。未来の姿にも、まだたくさんの種類がある。すべてはキミの答えしだいなのだ。

ゲーム中に気をつけなくちゃならないのは、登場人物の機嫌をそこねないようにすることだ。うかつな返事をして怒りにふれて、殺されてしまったら、その時点でゲームオーバーだからね。だからといって、ヨイショばっかりするのも考えモンだぞ。

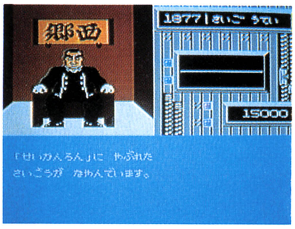
とにかく、キミの考えたとおりに答えていけば、キミの望んだ結末になるハズなのだ……？　次から次に飛びだす歴史のバリエーションの中には、かなりコミカルなものもあるから、わざと脇道にそれてみるのも楽しいかもしれないぞ。

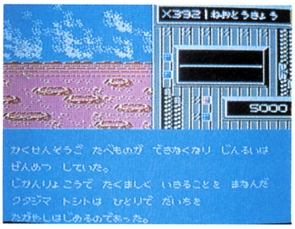
ある歴史


◀天下統一の野望に燃える信長がキミに協力を求めている


◀神を信じる天草四郎は、金が絶対ではないと主張する


◀近藤勇は幕府こそが正しいのだと信じて疑わない


◀西郷隆盛もまた、自分の考えをつらぬくために戦った


◀未来は、核戦争で滅んでしまった死の世界になっていた

また別の歴史


▶死ぬのを怖がる信長。同じ信長でもこんな差が出る


▶天草四郎も、神様よりカステラに思いを寄せている


▶近藤さんも、恋に悩むひとりの男になってしまっている


▶かつての恋人への想いに身をこがす、純情な西郷さん

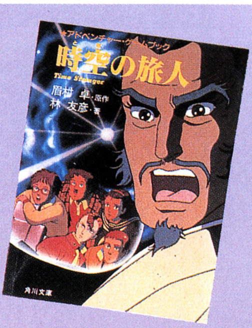

▶戦争が起こらなくても、幸せな未来だとは限らない

原作者・眉村卓氏にインタビュー

『時空の旅人』の原作者、眉村卓さんにお話をうかがってみた。

「ぼくはファミコンもパソコンも、もっていないんです。だって夢中になって、原稿を書く時間がなくなるのが怖いから(笑)。でも、ファミコンの『時空(とき)の旅人』はやってみたいな。タイムパラドックスの要素もはいっているし、ぼくシミュレーションというのは好きなんですヨ、もともと」

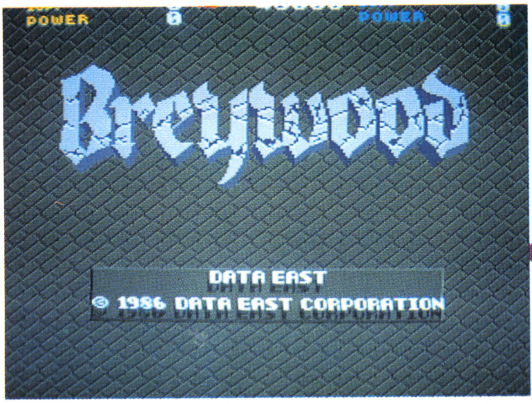
なお『時空の旅人』のゲームブックが、12月20日、映画公開と同時に角川文庫から発売される。定価380円（安い！）、こちらもヨロシク。



アーケードエクスプレス

年も明けて1987年。お年玉もたくさんもらっただろうけど、ゲームにだけに使っちゃうんじゃないよ！　――と、まあそんなわけで（どんなわけだ？）、今月も開店いたしましょう。





囚(とら)われの仲間を救出せよ！

ブレイウッド

ちょっとシブメの迷宮突破ゲームが、DECOから登場。はたしてキミは、世紀末救世主になれるだろうか……？

悪の帝国「ブレイウッド」に侵入せよ！

「近未来、人類は禁断の最終兵器を使用し、自らの手で文明を失ってしまった。混沌(こんとん)の世界を制するのは、荒廃した心、暴力と殺りくである。凶悪軍団をひきいるアーク大佐は、地の果てアトラスに悪の帝国ブレイウッドを築き、意思にそむく者をことごとく捕え、彼らの自由を奪いさっていった。

囚われの仲間を救出すべく立ち上がったケインは、死の監獄に潜入する。迷路一罠、重武装の軍団。戦う宿命を背負ったソルジャーが、今怒りの剣を振りおろし、地獄の鉄鎖を断ち切っていく。熱き友情と、自由の世界を取りもどすために……」

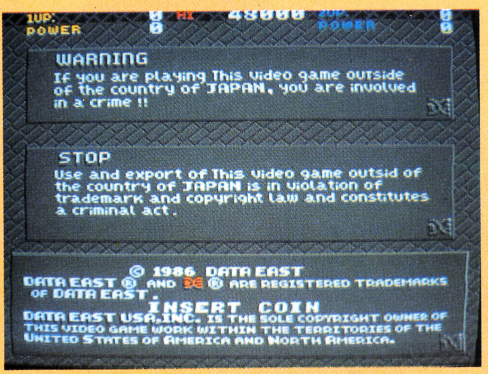
さて、この『ブレイウッド』は、80の部屋からなる迷宮だ。これらを1つ1つ突破していくのだが、キミの操作するキャラは全部で8人。とはいっても、8人いっぺんに操作するワケではなくて、最初は当然1人なのだ。迷宮の部屋に閉じこめられた仲間を救出することで、攻撃力そして武器の種類がふえる。武器は8人それぞれ違っていて、どれも一長一短。敵や迷宮の形に合わせて選択しよう。――仲間は3人まで同時に操作できるが、ダメージを受けるのは先頭の（色のついた）キャラだけだよ。

EXIT（出口）に入れば、そのステージは終了なのだ。扉の中には、敵が隠れているものや、カギを拾わなければ開かないものもあるので、要注意だ。

迷宮解析・突破の魅力にひかれる人には、オススメの1本である。



▲仲間と一緒なら、攻撃力も勇気も倍増なのだ！



▲もうDECOではおなじみの提示。輸出に関する警告だよ

イラスト／中野豪

8人のキャラクターと武器
—使いこなすのはキミだ—

『ブレイウッド』では、8人の仲間がいれかわりたちかわり登場、武器もそれぞれ違ったものが使える。誰を先頭に立たせ、どの武器を使用するかが、重要ポイントなのだ。

ケイン／ナイフ

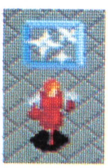




スタート時の一番最初のキャラ。監獄に侵入し、囚われた仲間を助け出す使命をおう。

8方向に3連射できるナイフを使って、まずは仲間を助けたり、敵をやっつけたりして進もう。

ミルグ／手裏剣

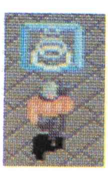




扇状に3発同時に投げることができる。

連射はできないのだが、接近戦で威力発揮。連れの仲間が多いほど、その攻撃力は心強いものとなるだろう。

スタット／ショックウェイブ

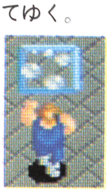


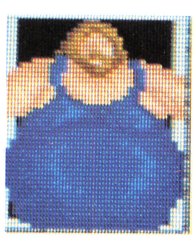


敵を倒せるのは当然だが、相手の放った武器を消滅させられる唯一の武器が、このショックウェイブ。

攻撃力はあまり強くないが、強行突破するのには有効!?

アラザート／クッションボール

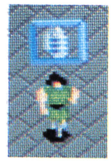




壁にはね返りながら進み、敵を倒してゆく。

スピード・攻撃力をかねそなえており、使いだしたらもっともおもしろい武器かも。壁を利用した波状攻撃なども可能だ。

ターミル／手榴弾



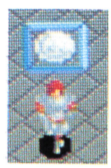


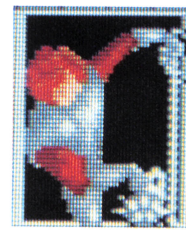
跳ねるように飛び、一定距離でさく裂する武器。

強力で破壊力はあるが、接近戦には弱い。

未知の扉を開く時や、近づくとぶっそうな敵に使用したい。

クラウド／ディスク



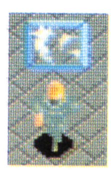


8方向への攻撃。

パターンとしてはナイフと変わらないのだが、その攻撃力はナイフにまさるものである。

同じような武器がどっかのゲームにも……？

ガラバ／ブーメラン

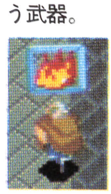




これもまた3連射することができ、敵を貫通(かんつう)して自分の位置にもどってくる。

ただし、射程距離に限界があるので、適当な接近戦をいどまないと意味がない。

アージン／ファイヤーボール





貫通力があり、射程距離も長いという武器。

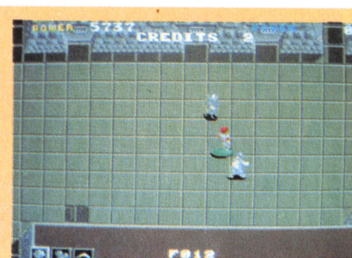
集団戦にはめっぽう強いのだが、単独の敵との戦闘では、思ったほどの効果は得られない……、かもしれない。

こいつにだけは気をつけろ!



てけてけてけ……と音がしたと思ったら、ドンドコドンと接近してくる。あまり同じキャラでうろついていると、恐怖のスライムが討入りにやってくるのだ。

何を使っても倒せないうえに、壁まで抜けてくるから、むしろウィル・オー・ザ・ウィスプに近い存在のヤツだ。つかまるとバイタリティが激減!!



▲ぐわああ、足を取られた。エネルギーがぁ／

アイテムを取ってレベルアップ



▲見てくれ！　このアイテム群。すべての効能覚えきれるか！

まあ右の写真を見ると、あるわあるわの20種類。力のかぎり紹介していってみよう。

●**剣**……青・銀・金の３種類。それぞれ攻撃力がＩ〜３段階アップする。

●**盾**……これも色別に３種。それぞれ防御力がＩ〜３段階アップする。

●**指輪**……ショットスピードがアップする。

●**ネックレス**……プレイヤーのスピードがアップする。

●**ハート**……パワー値が増加。ＦＯＯＤみたいなもの。

●**ダイヤ**……画面上の敵を全滅させられる。

●**鍵**……特定の扉に必要。

●**ドクロ**……最後の仲間が消される！

●**ダーク**……一定時間画面が暗くなる。

複雑怪奇な迷宮のパターンとしつこくわいてくる敵キャラたち

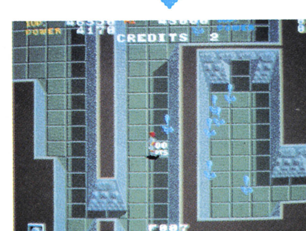
出てこないわけのないのが敵キャラ。パーティの先頭にしつこく攻撃をしかけてくる。また、迷宮にもさまざまなトラップがあるぞ。


▲扉からゾロゾロと出てくる囚人たち。やたらに開けまくると、自分が苦しくなることも！


▲わーん、暗いよー、せまいよー、スライムが追っかけてきて、こわいよー!!

▼読者の皆さま、中央に見えますのが、ダイヤでございまーす。これを取れば




▲あーら不思議、敵さんはこのように全滅してしまうのでした

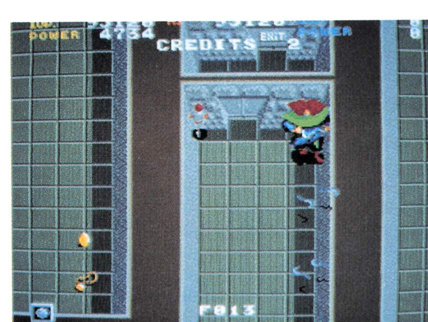

▲出口をふさぐ、怪奇ダイナマイト男。オノを持って向かってくるものもいるぞ。さあ、どうする


▲ハイホー、ハイホー……ちがうっての！　７人どころじゃすまないですよ、この人たちは！


▲独立した小部屋。通路もないこんな密室に、どうやって入ったんでしょ？？

▼○ラゴン○ールの主人公が分身の術でおそってくる……のではありませんけどね！




▲せまい通路にのさばるボスキャラ。めっぽう攻撃が激しい上に、こいつを倒さないことには出口へのカギは出てこない。うまく攻撃をかわして、徹底攻撃せよ！



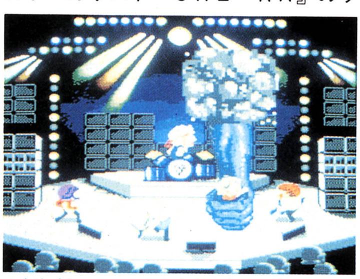
熱いビートが最高潮!!

ビデオゲームは、なんてったって、ノリが第1。だったらこの際、ギンギンにロックしちゃおうぜっ! と出たのが、このゲームなのだよ。

恋のホットロック

シーナを探してRock on the Best!

今まさにクライマックスに達しようとしていた、“Rock'N RAGE”のボーカリスト『SHE—NA(シーナ)』のヴォイス。ところが突然現れた巨大なモンスターの手が、彼女を時空の彼方へ連れ去っていってしまったのだ!



▲だれだっ、シーナをさらったのは!!

ムチャクチャに怒ったのは、リードギターのジョンとボーカルのリック。シーナを追いかけ、時のすきまへ飛び込んだが……救い出すにはちと遠まわりが必要。ギターとマイクスタンドで、敵をはっ倒せ!

★パワーアップのリズムはコレ!

4分音符 ♩	ノーマル音符が発射される。2個取れば4連射になるけど、こっち取るなら下の連音符にしたほうがいいよ。
2連符 ♫	前方向に拡大しながら飛ぶ、ゴールデン音符が発射される。2個取ると4連射になるぞ。こいつは使える!
8分音符 ♪	前向きに3方向に飛ぶ、シルバー音符を発射。1度に広範囲の敵を倒せるが、連射ができないのがガン。

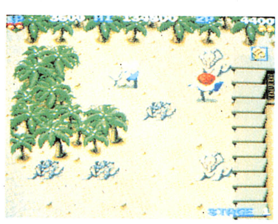
観客総立ち!?5つのステージ

シーナを救い出すには、5つのステージをまわらなきゃ。行くぜ!

ステージ1 古代エジプト・あれに望むはピラミッド

スフィンクスが乱立する、エジプトのシーン。スフィンクスには敵がひそんでいるので、手あたりしだいにぶっこわせ。1面にしては、少々マップがゴチャゴチャしている。

怪奇ミイラ男・アヌビスなどがおそってくるぞ!



▲スフィンクスは敵が出てくる前にぶっこわせ!



▲アヌビスが束になって攻めてくる。ギターとマイクスタンドでぶっ倒せ



▲1面のボス・ツタンカーム。昔、こんな名前のゲームがあったナ……

ステージ2 戦いは、はかなく。中世イギリスである

断崖絶壁から森、そしてお城へと変わるシーン。

タランチュラなんぞはけちらして、先へ先へ進め。マジカルツリーの木の葉攻撃には気をつけて。

突然横から走ってくるデスナイトは、じつは弱い!?



▲“Help me!”シーナの映る水晶球が道しるべなのだ



▲おおっとマジカルツリーの木の葉攻撃!岩の動きにも気をつけろ!



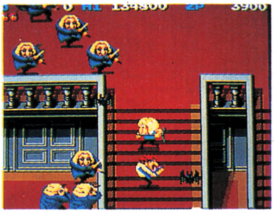
▲悪魔の魔術師オババ。呪いの呪文なんかに、熱いスピリットは負けん

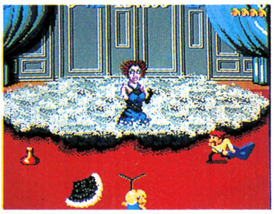
ステージ3 自由の光ここにあり 18世紀フランス

前半はカーネルが群をなしてやってくる。大砲はドッコンドッコン弾を撃ってくるし。

お屋敷の中では、ちんちくりんのコンサートマスターがバイオリンを奏でながらおそってくる（どーいう攻撃なのやら）。


▲大砲はしっかり弾まで撃ってくる。うまくかわして先へ進め！


▲わけのわからぬバイオリン攻撃。階段を上ると誰がいる……!?


▲一見、貴婦人の3面のボス。だが、このあと何発か攻撃すると……

ステージ4 フシギだらけのギリシャ面なのだ！

1つ目のビッグアイ、盾と剣をかまえたソードマスター（あれ、左きき？）といったゴツいキャラが出れば、地面からわいてくるダッカなどという、骨っぽいヤツも出る。「円盤を投げる人」もコワイ!?


▲ソードマスター。ゴツくて強そう。だけど、じつはみかけだおし!!

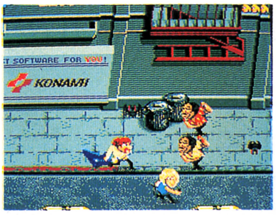

▲伝説の怪物、ミノタウロス。こっ、こいつは……顔がでかい！

ステージ5 ボルテージは最高潮 現代アメリカだ！

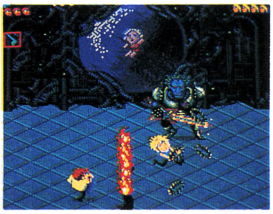
さあ、いよいよシーナの待つステージだ。

ヒッピーやモヒカンの兄ちゃんにビビるな！「かわきにトドメ！」と缶を投げてくる看板にも注意なのだ。

これをクリアすれば、HOTなエンディングが!!



▲しっかり自己PRしているあたりが、流行の最先端……かな？


▲つっ、ついに出やがった、モンスターキッズ。シーナは目の前に!?

あんたはエライ！

●偉人さんである●

いくらジョンとリックがBIGでも、この人たちには頭が上がりません。おそれながらさわってしまうと、な、なんと「偉人バリア」が装備されちゃうのだっ!!

ステージ1


クレオパトラ

ステージ2


アーサー王

ステージ3


ナポレオン

ステージ4


ビーナス

ステージ5


自由の女神


宇宙飛行士

ローリングサンダー

コードネームは「アルバトロス」!!

ナムコのこんどの新作『ローリングサンダー』。まだあまりくわしい情報は入っていないのだが、ストーリーを簡単に紹介しておこう。



舞台は1960年代後半のニューヨーク。ひそかに世界征服をたくらむ、謎の男「マブー」率（ひき）いる秘密組織「ゲルドラ」の地下基地にもぐり込んだ、WCPO（世界刑事警察機構）の特殊工作部隊「ローリングサンダー」の女性工作員レイラが、捕えわれてしまった。そこで彼女を救出するため、ひとり「ゲルドラ」へのり込んでいったのが、随一の腕き工作員「アルバトロス」である。


▲マブーの手下・マスカーピンクの攻撃だ！

……ゲームは4方向スクロール、「ゲルドラ」の地下基地を目ざすというものらしい。くわしくは次回期待!!

SEGAニュース セガ情報局

毎日寒い日が続くけど、セガのゲームはいつだってアツく燃えさせてくれるぜ！　今月はプレゼント付だ!!





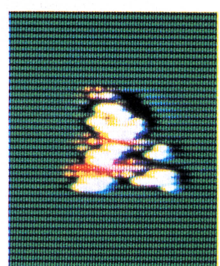
ザ・ニンジャ

THE NINJA

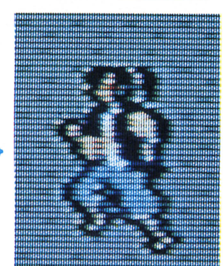
あの〝忍者プリンセス〟がMARKⅢ専用になって帰ってきた！　平和を取り戻すために敵を倒し、かずかずの隠されたナゾを解き明かそうぜ！

『忍者プリンセス』から、『THE NINJA』へ……

あの『忍プリ』が、1M(メガ)にバージョンアップして『THE NINJA』となって帰ってきた。マップやパワーアップアイテム、ゲーム目的などはほぼ同じなのだが、大きく違うのは、あのおちゃめな“くるみ姫”が、りりしい“少年忍者”になったこと。そして、それにともなって(?)、敵の攻撃もいちだんとハードになっている点だ。『忍プリ』に比べ、よりアクション性が強調されたのが『THE NINJA』なのだ!!



▲おちゃめ、ドジ、泣き虫と三拍子揃ったくるみ姫



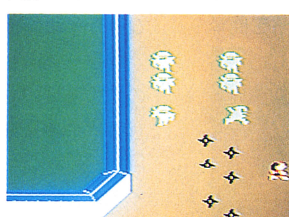
▲シリアス、ハード、急成長したNINJA



▲『忍プリ』。小屋などけっこうグラフィックにも気を遣ってるけど



▲『THE NINJA』。さすがにMARKⅢ専用1M(メガ)だけあってキレイ！



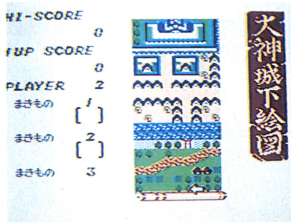
▲『忍プリ』　屋敷外での戦い。ちょっとグラフィックスが寂しい？



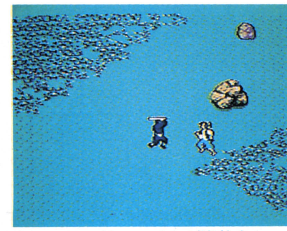
▼『THE NINJA』。アーケード版『忍プリ』にあった流木のシーンだ！

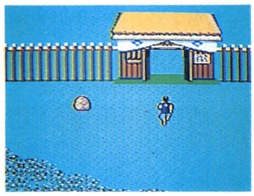
大神城をめざして、いま新たな旅が始まる……

操作は基本的に『忍プリ』と同じ。①ボタンで8方向にマイキャラを動かし、②ボタンでマイキャラの向いている方向に武器を投げ、③ボタンで画面上方に武器を投げる。そして②と③ボタンを同時に押すと、しばらく姿を消すことができる。ただし、姿を消しているあいだは敵への攻撃はできないし、姿が見えてきたときに狙われやすいので、使いすぎに注意!! また、セガのゲームの特徴である、画面外に1度消えて、また律義に出現する敵には、じゅーぶん気をつけるよーに！

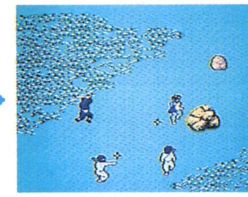


▲今回は巻物が3種類になりました


▲浪人風の敵、コイツが巻物を……


▲左の岩に敵が隠れているけど、この際シカト！　と通り過ぎる

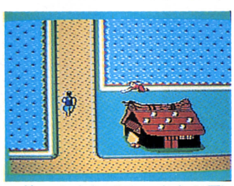

▲と思ったら、しっかり追っかけてきたよ～！（画面下部中央）


▲きちんと倒さないと、しまいにこうなってしまうのでした

まだまだ序盤、ファイト！

前作『忍プリ』ではちょっぴり寂しかった背景が『THE～』ではずいぶんグレードアップ。敵が隠れている木や、“くのいち”のひそんでいる小屋などもずっとクリアーになった。なぜかハート頭だったボスだって、アーケード版の『忍プリ』と同じニンニク頭になった。見方によっては、『忍プリ』のコミカルさが、ハードに、そしてシリアスになったってとこかな。それにしてもマイキャラがやられたときのリアクションは、なぜかハリアー君にソックリ!!


▲たんなる忍者。でもカマなんか投げてくるのもいるぞ！


▲前にもまして、いきなり飛びかかってくる「くのいち」


▲みょ～なカッコのボス。城中に入るまで同じだぞ！

ま、巻物はいったいどこなんだ～！

後半になってくるとさすがに敵の攻撃も相当なもので、はっきり言ってリンチにひとしい攻め方をしてくるんだ。敵の動きをよくつかんでないとあっさりゲームオーバーになってしまうだろう。斜めスクロール面や、馬の走ってくる面は距離感をつかめばなんとかなると思うな。え？　もう、アーケードで慣れてる？　それはそれは、大変けっこうなことです。

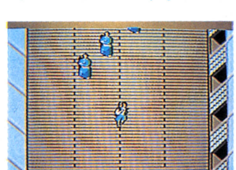
なんとなく城内まで来てしまったけど、巻物はどこにあったんだろう？　ボクは2本しか緑の巻物を見つけられなかったんだ。キミは全部集めることができるかな？


▲斜めスクロール面。敵はすぐに倒しておかないとダメだ


▲馬は走るし、火は吹くし、気をつけないとこうなるョ


▲緑の巻物を見つけたぞ！　あとはどこにあるのかな？


▲今度は小石まで降ってくるタイミングをうまく取ろう


▲サムライがいっせいに駆け寄ってきた！　どうしよう！

赤、青、緑、3色の巻物を探せ！

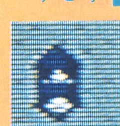
今回は巻物は3種類あるんだ。武器が強化される赤い巻物、速く走れるようになる青い巻物、そして緑の巻物の3種類だ。赤と青は持ってない時に敵を倒してると出てくるのだけど、緑だけはなかなか集まらないぞ！

赤い巻物



▶赤い巻物は手裏剣がグーンとパワーアップするんだ

青い巻物



▶青い巻物は、マイキャラがスピードアップするぞ

緑の巻物



▶これが大事な緑の巻物。これがなければ××できない!?



アシュラ

阿修羅

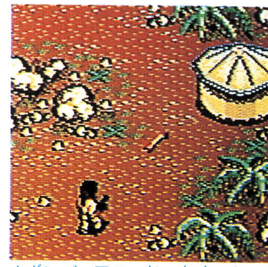
コイツは並大抵じゃないぜ！　1人でやるには、難しすぎる。2人でやれば同志討ちになる。一体全体どうすればいいのかわからないほどムズいぜ！

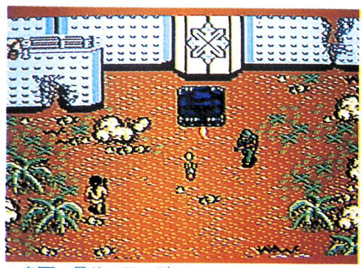
全編弾丸のアラシ！最初っからハードだぞ！

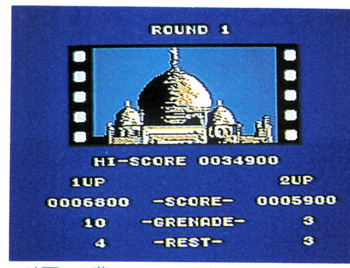
なんで突然こんなに難しいゲームが出てきたんだっ!!　と文句の出るくらいにこの“阿修羅”の難易度は高い。画面の外から、いきなり弾がすごい勢いで飛んできたり、知らないうちに、何かの破片に当たって死んでしまったりする。同じタイプのゲームがいくつかあるけど､その中でもとくにハードなんじゃないかな？

使える武器は、通常兵器ともいえる“ヘビーウェポンM—60”、そして、爆弾のついた矢の“ボンバーアロー”の２種類だ。でも、ボンバーアローは途中で小屋などを破壊して補給しないと弾切れになるから、確実に補給して、むだ撃ちしないように注意して使おう。


▲右の小屋をまずは壊しておこう


▲ボンバーアローじゃなくっちゃネ


▲各面の最後は門を破壊しなくてはならない



▲映画の一幕かのようなグラフィックスだネ

究極の目的は……？写真に隠された秘密!

各ステージで出てくる敵は強敵揃いなんだけど一番つらいのがクリア直前の門の前だと思う。門が点滅するまでは、いくら撃っても門は開かないのだ。ここは、１人プレイだと｢根性｣のひと言につきる。２人プレイなら協力もできるけど、このスクロールしない狭い所だとおたがいに殺し合ってしまうこともあるのだ。普通なら味方の撃った弾には当たらないと思うんだけど、ボンバーアローに限ってはしっかり当たってしまう。もちろん破片に当たっても同じ。ここでいきなり仲間割れしてしまうと先には進めなくなるかもしれないから、M—60でこまめに敵を倒していこう。

点滅した門を破壊して中に入れば１ステージクリアで、映画の１コマのような写真が出てくる。このヘンに迫力のある写真と淡々としたＢＧＭは激しい戦いとは対照的で気分を盛りあげてくれる。それにしてもこの写真は一体何の意味があるのか？　仏像や五重の塔なんかは京都のイメージだから、京都へ攻めていくのかな？　おや？ 京都にはＮ天堂が……！


▲いきなり横を向いてズゴーン！


▲あ～あ、味方を殺してしまった！



▲某デパートの店先じゃあないよ



▲なんか異様な迫力があるでしょ？　この雰囲気が最高！


▲やっと４面にたどりつけたぞぉ～

いきなりバグ&隠れ？㊢ワザ大公開だ!!

アローが150発？

このワザがあるおかげでボクはとっても苦労して、そして楽勝パターンをつかんだのだ。なんでかって？それはやってみればわかる、と思う。

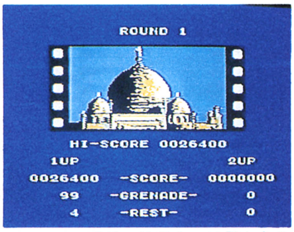
やりかたはゲームがスタートして、6番目に画面に出てきた敵を2発目のヘビーウェポンM—60で倒すのだ。それでアイテムを取った音がすれば成功してるんだ。そうするとボンバーアローがいくら撃っても減らないんだ。ただし、死んでしまうとおしまいだからね。

ハガキには150発持てるように書いてあったけど本当かな？　(情報＝兵庫県五十嵐丈起クン)

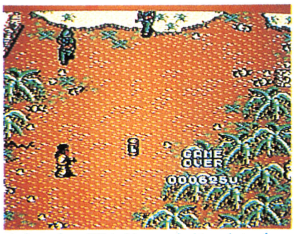

▲よ～く見ててくださいね。まず3人


▲今度は4人目が出てきたところ

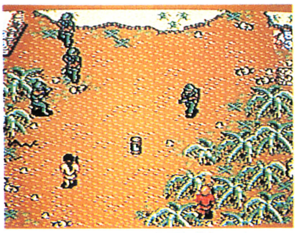

▲下から4、5、6、7人目だョ



▲アローの残りに注目！　99発もある



▲あ～あ、死んじゃったじゃない！


▲お持たせ～！　と再登場なのだ

コンティニュー

残念だけどコンティニューは2人プレイの時だけ可能。1面では②、③ボタンのどちらか、もしくは両方を押し続ければＯＫ。ところが2面は①ボタンを上下上下……と入れ続ける。3面以降は……、まだ確定的なのはわかっていないけど①ボタンを左回りに押すなんてのもあるらしい。発見したらスグ報告してね。待ってるゼ～イ！

SEGA大プレゼント PART II

今号は2月号だけど1月8日発売ということでSEGA情報局から、お年玉のダメ押しをしちゃおう！　ということで超豪華なプレゼントを揃えました。

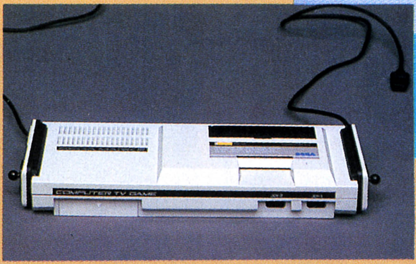
旅行のお供にハングオンミニ、ペチペチ元気なダンシングロボ、ハイテク感覚のジリオン、そして目玉のＭＡＲＫⅢとスペースハリアーのセット！　以上4点が各3名ずつに当たる!!

●応募方法●

官製ハガキのウラにこのページ右下の応募券を貼り、希望プレゼント品名とあなたの住所、氏名、年齢、職業（学年)、電話番号を明記のうえ、〒160 東京都新宿区四谷1—8—14　四谷一丁目ビル6Ｆ　コンプティーク編集部 SEGA大プレゼントPART II係まで送って下さい。締切は2月7日(土)。当日消印有効。当選者の発表は4月号(3月8日発売)の当コーナーで。



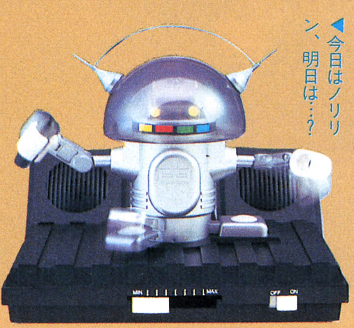
▲MARKⅢに『スペ・ハリ』が付いているのか？

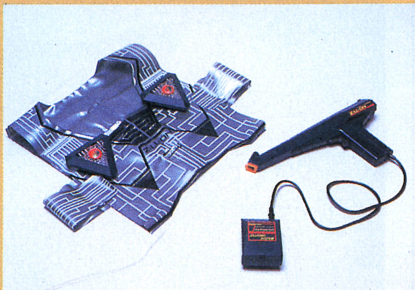


◀『スペースハリアー』にMARKⅢが付いてくるのか!?　そこが問題だ



◀あの、ハングオンが手のひらで！


◀今日はノリリン、明日は…？

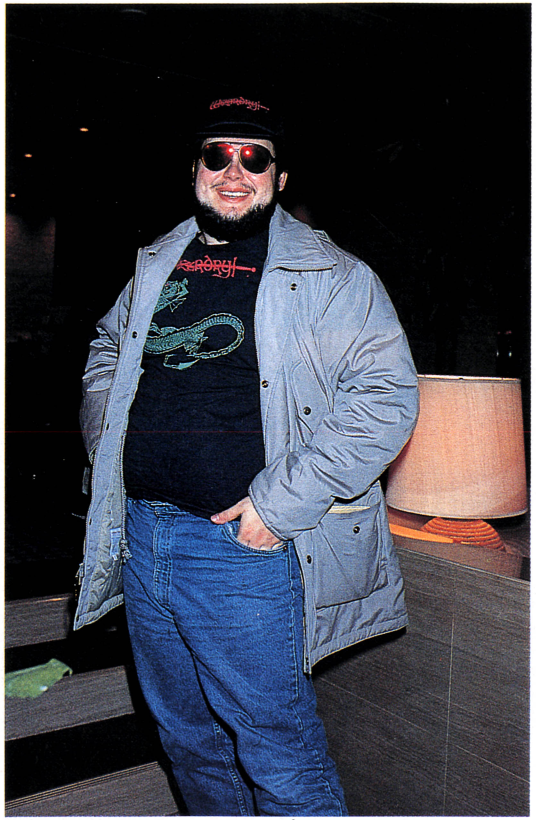

▲きがねなく本当の人間を撃ってみたい人に？

※雑誌公正競争規約の定めにより、この懸賞に当選された方は、この号の他の懸賞に当選できない場合があります。

そふとくりーむ新聞

発行所・コンプティーク情報局
東京都新宿区四谷1-8-14

祝 ウィザードリィII発売記念
ロバート・ウッドヘッド氏に直撃インタビュー



▲ウィザードリィTシャツとキャップも決まったウッドヘッドさん

ナゾ解きが加わった『II』

——今回の来日の目的は？

「『ウィザードリィII』の翻訳を完了させるためなんだ。もうすぐ終るから、その宣伝もかねてね」

——移植の作業はたいへんでしょ？

「かなり時間はかかったね。でもぼくは日本語がわからないから、実際にたいへんだったのは日本の制作者たちだろうね。英語のテキストをいちいち日本語にするんだから」

——今度のゲームはどんなところが売り物？

「『II』ではパズルが加わったんだ。『I』とちがってちょっと頭をヒネることになるだろうね」

——日本版で変更したところはありますか？

「ゲーム自体はまったく同じ。ただプレイしやすくするためにオリジナルよりやさしくしてあるところもあるかな。『I』のときと同じだよ」

——アイテムなんかは？

「そうそう新しいアイテムが13個加わったよ。スゴク強力なものとか、変なものとかね」

——チョッピリ教えてくれません？

「あまり言いたくないな。クリスマスプレゼントにしたいから。どうぞソフトをご覧ください(笑)」

——必勝法とか、アドバイスとかはありませんか？

「(考え込む)パズルを解くときは要注意だね。ナゾがかくされていて、とんでもないことになるかもしれない。用心に用心を重ねて取り組んでもらいたいね」

ファミコンにも移植したい

——日本のゲームを見ましたか？

「日本に来るたびにゲームセンターに行くよ。飛行機を操縦する『ロック・オン』はだんぜんおもしろいね」

——日本のゲームの印象は？

「コンピュータ・ゲーム？アーケード・ゲーム？」

——両方聞きたいですね。

「OK。まずコンピュータ・ゲームはグラフィックスがきれいだな。ハードがすごくいいんだ。それに日本の子供はゲームがうまい！　ソフトがずいぶん出回っているしね。いまアメリカでも日本のゲームが売られてるんだ。アメリカじゃあ、もうゲームソフトは下火になっちゃってるよ」

——そんなにヒドイんですか？

「アーケード・ゲームだって、みんな日本からの輸入だよ。アメリカ製の新しいゲームなんてゲームセンターにはないんだ。日本のゲームが何カ月か遅れて入ってくるような状態だね。去年(85年)日本に来たときは、週に2000円くらい使ってよく遊んだけど、そのときのゲームが置いてあるよ」

——日本のゲームで好きなものは？

「ふーん。今年はいそがしくてあまり見れなかったから、少し古くなるかもしれないけど、コンピュータ・ゲームでは『テグザー』。アーケードでは『ハング・オン』だね」

——RPGでは？

「もちろん『ウィザードリィ』だね。簡単な質問だよ」

——任天堂のファミコンに関心はありますか？

「興味はあるね。『ウィザードリィ』も任天堂で動くようにしたいけど、メモリーに問題があるんだ」

——ディスクシステムを使っても？

「RAMの問題だからね。それにファミコンにはパスカル(『ウィザードリィ』のプログラム言語)がないから、それも何とかしなくちゃならない。難しいけど、何とか克服したいね」

——『ウルティマ』もファミコンで出るそうだし、『ウィザードリィ』も期待してます。

『IV』『V』、そして『VI』

——『ウィザードリィIV』についてはいろいろなウワサがあるけど、真相を聞かせてく

ださい。
「『IV』では、いままでと立場が逆になって、プレイヤーはワードナとしてプレイすることになるんだよ。ダンジョンの中では、いろいろと戦いが起きるし、助けてくれるモンスターもいる。モンスターには3種類あって、その中で助けてくれるのがどのモンスターなのか、プレイヤーは見きわめないとならないんだ」
——それでは、いままでとまったくちがったゲームになりますね。アイテムなんかはどうなりますか?
「アイテムはあまり重要じゃないんだ。パズルやトラップがそこら中にあって、それをクリアする方が問題になると思うよ。このゲームのテーマは、アイテムよりそうしたナゾ解きに主眼がおかれてるんだ」
——ワードナがナゾを解くというのが、よくわからないんだけど……。
「つまりね、ワードナは囚人のようにダンジョンのいちばん奥にいて、そこから外の世界に脱出するわけなんだ。だからタイトルも『リターン・オブ・ワードナ(ワードナの帰還)』というワケさ。ところが、ダンジョンの中には1階上がるごとに、パズルやトラップが難しくなるからね。考えることがとても重要になるんだ」



▲これが日本語版「ウィザードリィII」だ。もうプレイした?

——敵はどうなるんですか?
「『I』から『III』ではパーティを組んでみんなは戦ってきたわけだけど、じつは『IV』では自分の育てたそのパーティと戦うことになるんだ」
——エッ! せっかく育てたキャラクタが敵になっちゃうんですか?
「いや。『IV』ではそのキャラクタは使わない。みんなが育てたようなパーティが敵にまわるということなんだ」
——それでは『I』から『III』までを遊んでなくても単独でやれるんですか?
「ただ、ダンジョンの中には500ものキャラクタがいるからね。シリーズを遊んでいない人がいきなりやっても、目的を遂げるのは難しいと思うよ」
——現在の進行状況を?
「プログラムは全部できてる。いまテストしてる最中なんだ。アメリカでは2カ月後('87年2月頃)に発売になるよ。日本版は来年('87年)の夏頃だろうね」
——その後の『ウィザードリィ』の予定は?
「『ウィザードリィV』と『VI』だね。『VI』は日本の誰かに作ってもらいたいと思ってるんだ」
——『V』について聞かせてください。
「『V』のタイトルは『ハート・オブ・メールストローム』というんだけど、こちらは『III』の続きになるんだ。『III』の最後でプレイヤーは魔法のオークを手に入れたけど、『V』ではその賢人たちが、プレイヤーを送って、ある品物を取ってこさせるようになるんだ。暗黒の世界を変えるためにね」
——そちらの進行状態は?
「これもプログラムを書き終えて、いまテスト中なんだ。アメリカでは来年の夏に発売を予定しているよ。日本版は9月か10月になるだろうね」
——『ウィザードリィ』シリーズ以外のゲームを作る予定は?
「作りたいんだけど、時間がなくてね」
——最後に読者にメッセージを。
「もし『ウィザードリィ』が好きなら『ウルティマ』を遊び、『ウルティマ』が好きなら『ウィザードリィ』を遊ぶといい。ただ『ウィザードリィ』を先に遊ぶようにね(笑)」

『ウィザードリィ』誕生の秘密を探ろう!

HIROCOとウッドヘッドさんのおしゃべりコーナー

ハーイ、ついに神秘のベールを脱いだひろコだよ。12月の雨の降る飯田橋のEホテルにて、ウッドヘッドさんとひろコの夢の対談が実現したのである。カタイ話は高野さんに譲るとして、世界を股にかけるゲームデザイナーの私生活を鋭く暴いてみたよ。

H「ゲームとは関係ないんだけど、昨日の夕食何だった?」
W「六本木で神戸シャブシャブを食べたよ。日本食は好きなんだ」
H「ところで日本の女の子はどう思います?」
W「ナイス。女の子っていうのはみんなナイスだからね(笑)でも日本の女の子が一番だね」
H「(お世辞もうまい)ハハハハ。唐突だけど趣味なんてある?」
W「女性のほかにかい? 車と飛行機だね」
H「車は何が好き?」
W「トヨタのMR2はいいね。僕が持ってるのはコルベットだけど」
H「飛行機も持ってるの?」
W「いや、飛行機までは。クラブに通ってるんだ」
H「趣味はゲームかと思ったのに(笑)。大学での専攻は何でした?」
W「心理学さ」
H「ゲームを作るのに役立ってるのかな? 一番聞きたかったことなんだけど、どうして、ゲームを作ろうと思ったの?」
W「仕事をしない、いい言い訳になると思ったのさ。人生楽しみたいんだ」
H「今日はほんとにどうもありがとう」
W「楽しかったよ。キミがゲームに強くなるようにこの帽子をあげよう」

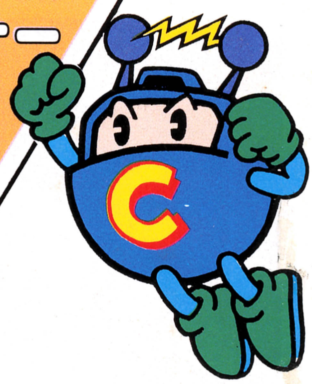
上が証拠の写真です。

宣伝用の帽子とTシャツを肌身離さず、身につけているしっかり者のウッドヘッドさん。ひろコのトッピな質問にも、ニコニコ答えてくれました。ただひとつの謎は、花束を買って空港に向かったこと。誰にあげるのかしら? 今回の通訳はひろコでした。未熟な点はどうぞお見逃しを。


▲ヤッター! 帽子もらったよ

コンプティーク ネットワーク

情報部員コーナー





今月もカラーでキメた「コンプティークネットワーク」！　からだをきたえれば、すごい情報を思いつくかな？　ともかくお便り、待ってまーす。

今月も新部員が続々誕生

今月はめでたくスペシャル部員が２名誕生しました。

豊田くんは「ザナドゥHELP BOX」に極秘情報を寄せてくれ、手持ちの５点に２点加算。文句なしのスペシャル部員だ。五十嵐くんは先月に続き、「SEGAニュース」のバグと隠れキャラを発見、一挙に４点アップだよ。

石沢くん、久保田くん、杉山くん、須永くん、田辺くん、津田くん、寺内くん、野木くん、横山くん、吉岡くんはいずれも「ザナドゥHELP BOX」から選ばれた人たちだ。それぞれ、３点ずつ獲得だ。「ミステリー倶楽部」から選出されたのは、都留くん、平井くん、山口くんの３人。「もう少し手ごたえのある問題を」という頼もしいコメントを付けてくれた人もいた。来月も元気な情報を期待してるよ。

部員ランクとポイント

キミたちから送られてきた情報は、その内容に応じて情報部員としてのポイントが与えられる。このポイントは次々と加算されてゆき、右下のポイント表示にそってランクアップしていく。

もちろんすごい情報なら一発でスーパースペシャルも夢じゃない。

スーパースペシャル	11pts.～
スペシャル	6～10pts.
ジェネラル	1～5pts.

情報部員名簿

Special

■豊田健二〈東京都〉(7)
■五十嵐丈起〈兵庫県〉(6)

General

◆石沢雅巳〈新潟県〉(3)
◆久保田純也〈東京都〉(3)
◆杉山太郎〈福岡県〉(3)
◆須永克彦〈群馬県〉(3)
◆田辺裕貴〈鹿児島県〉(3)
◆津田伸一〈群馬県〉(3)
◆寺内　誠〈栃木県〉(3)
◆野木弘和〈滋賀県〉(3)
◆横山成亮〈千葉県〉(3)
◆吉岡義広〈東京都〉(3)
前号追加分
◆都留浩明〈大阪府〉(2)
◆平井康司〈滋賀県〉(2)
◆山口範夫〈東京都〉(2)

情報部員になると

情報部員に認定されると、編集部から調査票とアンケート用紙が送られてくる。それに必要事項を記入して同封の返信用封筒で送り返すと、部員番号が決定され部員証と副賞が送られる。なお、名簿に名前が発表されているのに調査票が届かない方は御連絡下さい。**〔部員に贈られる副賞〕**スーパースペシャルにはＦＣディスクシステムか、パソコンorセガの15000円相当ソフト。スペシャルは特製ＴＥＬカードと希望ソフト１本。ジェネラルには特製Ｔシャツだ。

〔情報の送り先〕
〒160 東京都新宿区四谷1-8-14 四谷一丁目ビル6Ｆ
コンプティーク編集部



◀スーパースペシャルにはＦＣディスクシステム
※ファミコン本体は含みません。



▼スペシャルには特製TELカード



▲ジェネラルに贈られるＴシャツ



▼情報部員には部員証が贈られる

IDOL DATA BANK CALENDAR

PHOTO by BAKU KOBAYASHI
STYLING, HAIR & MAKE-UP by FUEBA FUJINO
DESIGNED by KEN-CHANG
PRODUCED by HENSHUTAI & MASAAKI TSUKADA

2 FEBRUARY

sun	1	
mon	2	
tue	3	
wed	4	
thu	5	
fri	6	
sat	7	コンプティーク発売日
sun	8	
mon	9	
tue	10	
wed	11	建国記念日
thu	12	
fri	13	マルカツ発売日
sat	14	
sun	15	
mon	16	
tue	17	
wed	18	
thu	19	
fri	20	
sat	21	
sun	22	
mon	23	
tue	24	
wed	25	
thu	26	
fri	27	マルカツ発売日
sat	28	



SAORI YAGI



MONSTER FEBRUARY CALENDAR

1 SUN	2 MON	3 TUE	4 WED	5 THU	6 FRI	7 SAT コンプティーク発売日	8 SUN	9 MON	10 TUE	11 WED	12 THU	13 FRI ㊝ファミコン発売日	14 SAT	15 SUN	16 MON
17 TUE	18 WED	19 THU	20 FRI	21 SAT	22 SUN	23 MON	24 TUE	25 WED	26 THU	27 FRI ㊝ファミコン発売日	28 SAT				

（スケルトン） モンスターの中では、最も弱い部類に属するが、ただ現われるときはほとんど数体の集団で襲ってくるので注意しなければならない。種別はアンデッドに属し、知能は決して高くない。

イラスト／水戸一行

IDOL DATA BANK
アイドル・データバンク



八木さおり

●撮影／小林ばく

ちょっと見は、ボーイッシュ。
だけど大きな輝く瞳、そして
細い肩を見ると、ゾクゾクッ♥
キミはなんて不思議な女の子なの！
こんなにボクの心を
ときめかせるなんて…。

第4回ミスマガジンでグランプリ受賞。そしてNHKドラマ「ジェニーがやって来た」に主演。CM、歌手での大活躍は、みんなも知ってのとおり。'87年は、もっと大きくはばたいていくさおりちゃんに200％の注目だ!!

PART 1 ★秘密のアルバムをバーンと大公開!!

さおりちゃんを深〜く知るために不可欠なのが、コレ！ アルバム写真だねっ。赤ちゃん時代から今日までのさおりちゃんをばっちりチェックしちゃおーぜ!!



初恋(!?)はナント保育所のとき!!

さおりちゃんがこの世に生まれてきたのは、昭和44年11月20日。９歳上のお姉さん、７歳上のお兄さんに続いて、八木家の３番目の子として誕生したんだ。このときの体重は3200ｇ。標準より少し大きな、目が大きくて口が小さい、とってもカワイイ赤ちゃんだったそうだよ。名まえは、お母さんの友人によって小織（本名）と命名された。ホントは沙織が予定されていたとか。

上の写真は生後まもなくのさおりちゃん。横にいるのは「親せきのお兄ちゃんです」とのこと。うらやましい人デス。



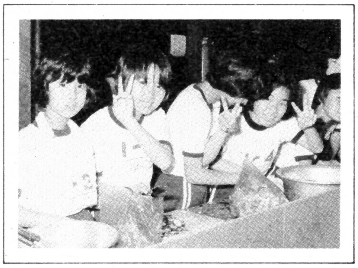
３歳になると、さおりちゃんは保育所へ。左下の写真は４歳のときだって。

「このころね、“ああ、いいなあ”って男の子がいて、バレンタインデイにチョコをあげたの。でもね、みんなは直接手渡したのに、私は恥ずかしくって、その子のお道具箱にソッと入れただけなの(笑)」

これが、さおりちゃんの初恋かな!?

ドラムが命！部活に熱中した中学時代

６歳で小学校に入学。このころの思い出は、小３のときに掃除当番なのにみんなで遊んじゃって、先生にたたかれたこと。そしてもうひとつは、小６の学芸会でやった劇のことだとか。「私、主役だったんです。でもその役が万引の役で、しかも男役。傷ついちゃいましたねえ。子どものころから『ぼん(坊や)』て呼ばれて男の子に見られるのは慣れていたけど（笑)」



そんな思い出を残して中学へ進んださおりちゃん。上の写真は中１で林間学校へ行ったときのスナップ（左はし)。「みんなで野菜サラダを作ってるところよ」だって。このころのさおりちゃん、ホッペがま〜るいね！ かわゆしっ♥

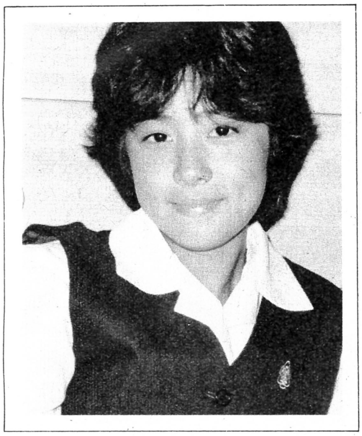
さて、中学時代の思い出は？ というと、これが部活一筋なワケで……。「中学に入ってすぐのころ、ブラスバンド部の練習を見に行ったら、ドラムをたたいているのが、すごくカッコよく見えてね。それで私もやりたい！ってブラスバンド部へ入ったんです。毎日が楽しかったなあ。授業が終わるのが待ち遠しくて(笑)。早くドラムの練習がしたい！ って、そればっかり考えてました」

その練習のかいもあって、中２のときの大阪府予選で、さおりちゃんたちのブラスバンドは金賞を受賞。そして次の年も銀賞を獲得！ さおりちゃんの青春はピッカピカに輝いていたのでした。

将来は保母さんになりたかったけど…

そして、いよいよ高校生。さおりちゃんは大阪府下の公立高校へ入学した。「高校に入ったら、こんどはスポーツをしたいって思って、はじめバスケット部に入ったの。でも練習がハンパじゃなくて、すぐやめちゃった。で、次に入ったのがソフトボール部。でも、この部も先輩後輩のけじめがきつかったりで結局やめちゃったの。ウチの学校

さおりのごくフツ



って体育系にすごく力を入れていて、厳しいので有名だったから……」

それで、さおりちゃんは学校が終わると、まっすぐ帰る毎日。平凡な高校生。ところがだ、高１の春、お兄さんに応募を勧められて遊び半分で出した一通の手紙、ミスマガジンへの応募が、さおりちゃんの運命をガラリと変えた。
「雑誌社の人から電話があって、『あなたがミスマガジンですよ』って言われたんですけど、そのときは『えーっ、私があ。まさかあ！』って、もう、それだけ。私に応募を勧めた兄も『まさか、おまえがなあ』って驚いてるの。多勢の中から選ばれてうれしかったけど、将来は保母さんになりたいって思っていたし、選ばれた直後は、うれしさ半分、不安半分でした」(上の写真は当時のさおりちゃん)

その後、ちょっぴり悩んだけれど、芸能界入りを決意。そして去年４月に上京したさおりちゃん。現在は都内の某高校の２年生。仕事と学校を両立させて、毎日めいっぱいガンバ中だぞ！'87年のさおりちゃんにも注目しようね。



17年間は一の女の子でした…

PART 2

★プライベート・ゾーンにドドドッと大接近!!

さて、さおりちゃんの㊙部分を大公開しちゃおうってコーナーだよ。もう、ここはさおりゾーン……。

ドラムの腕は、かつてはすごかったんですよ

もうすっかりユーメイになったみたいだけど、さおりちゃんの特技はドラム。そのドラムスティックを持って得意満面と思いきや……!?

「でも、最近やってないから腕はガタ落ち。それなのに、雑誌やＴＶの取材でたたいてみてって頼まれるの」

うむ。コンプティークでもやってもらおーって思っていたのに。残念だったなあ。でも、中学生のときのさおりちゃんのブラスバンド部でのエピソードは、バッチリ聞いたよ。

「練習で手にマメをつくったなんていうのはザラ。入学式の演奏のとき、夢中になってたたいていたら、バスドラムに血がついていたの。そのときは気づかなくて、終わってからみてビックリしちゃった」

まさに血と汗と涙のドラマですねえ。ゴーカーク！





子どもが大好き♥保母さんになりたい

心やさしいさおりちゃんは子どもが大好き！　なんだそーです。

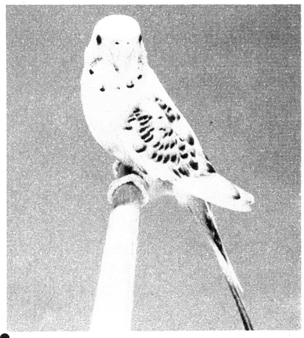
「もし芸能界に入ってなかったら、必ず保母さんになっていたと思います。母の友だちの人が、保育園をやっていたの。それで小学生のとき、夏休みになるとそこに手伝いにいったりしたんです。お弁当持ってね。赤ちゃんのおもりなんかもやってたの」

そう話す、さおりちゃんの顔がイッキイキ！　ホント、子ども好きなんだねっ。

「勉強は好きじゃないけど、いつかは保母さんの免許とりたいなあ(笑)」

実現するように、がんばってね!!

私のインコオスなのにピーコなの



子どもが大好きなさおりちゃんは、動物もめちゃんこ大好き♥

「小学校５、６年生のときから、ずーっとインコを飼ってるの。今は大阪の家で飼ってるんだけど、東京に引っ越してくるまでは、ずっと私が育てていたんですよ」

そのインコの名まえはピーコ。

「オスなのにピーコなの。おかしいでしょ！」

ショック！スカートが……!?

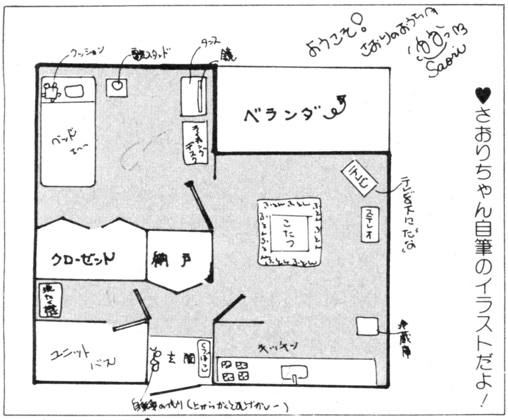
「私、東京に出てきて初体験したんです！」

ガオーッ、い、いきなり問題発言だあ～！

「じつはチカンにあったんですよ。丸の内線（東京の地下鉄）に乗っていて、いきなりスカートをめくられちゃったの。もう！」

チカン君よ！反省しなさい。





♥さおりちゃん自筆のイラストだよ！

ピカピカのマンションが私のお城よ！

上のイラストは、さおりちゃんがひとりで住んでいるマンションだよ。見てもらえばわかるように、なかなかリッチな部屋だね。
「エヘヘ！　広そうに見えるでしょ。でもホントは、そんなに広くないの。カッコよく描きすぎちゃった(笑)」
だけどクローゼットはあるしベランダもある。かなりいい部屋なのは当たり！みたい。





さおり感激！安全地帯の武沢さんと対面!!

ニューミュージック系の音楽が好みのさおりちゃん。なかでも、安全地帯が大好きなんだ。とくにギターの武沢豊さんの大、大、大ファン。で、右の写真。さおりちゃんが持っているのは、そう、安全地帯のサインなんですねえ。これがさおりちゃんの宝物！
「ちゃんと“八木小織さんへ”って名まえも書いてあるの！　知り合いの人に頼んで書いてもらったんだ」
カンゲキーッだね。そのカンゲキなできごとが、最近もひとつあったそーだぞ。
「この間、トップテン(日本テレビ系)に出演したとき安全地帯の方々とごいっしょできたんですよ。そのうえ武沢さんに『がんばって！』って言ってもらったの。あ～、でももっといっぱい話したかったな」
おいおい、さおりちゃんってば、よくばり～いっ。だけどその日は、もうひとつ好きな1986オメガトライブも出演していて、「ホント感激の日！」だったって。

★素顔にピピッと密着インタビュー！

しめくくりはさおりちゃんへのインタビューだ。デビュー以来大忙しのさおりちゃん。どんな話が聞けるかな？　ではスタートだよ！



ドラマの収録の前に特訓を受けたんです

——さおりちゃん、歌にドラマにＣＭに大活躍だね。えーと、いちばん最初にやったのがＣＭだったかな？

「そうです。花王のビオレのＣＭ。あれは61年の春休みに撮影して、オンエアーがその年の５月でした」

——その次にＮＨＫのドラマ「ジェニーがやって来た」に出演が決まって、なんか特訓受けたんだって？

「ええ。１か月ぐらいでした。特訓といっても、早口ことばをやったり、先生のお話を聞いたり、テキストにそって勉強したり。やさしい先生だったし、そんなにたいへんというわけじゃなかったですよ。むしろ楽しかったです」

——でも朝とか早かったんでしょ？

「月曜から金曜までの朝９時半からでした。でも私、朝は強いほうだから、ぜんぜん苦にはなりませんでしたよ」

——そうか。で、ドラマの収録が実際に始まってみて、どうだった？

「周りの人がベテランの人ばっかりでしょ。だから、もう足をひっぱるんじゃないかって心配しながら、やってましたね。それでも遙(はるか)(ドラマの役名)って娘は、私の性格に似ていたし、自然と慣れてきました。もっと遙をやっていたかったなあ(笑)」



おばさんを待たせてレコーディング!?

——それで、いよいよ待望の歌手デビューってわけだけど、ファースト・レコーディングは、かなり苦労したとか……。

「ハイ。私、すっごいあがり性なんですよ。自分じゃ声を出そうって思っていてもうまくでないんです。こう、力が入りすぎちゃって……。それで、何回も何回もやり直したんですよ。ＯＫが出たのが、レコーディングの最後のしめ切りのギリギリの日。レコードをプレスする工場のおばさんがスタジオで待っていたんです(笑)」

——おばさんもあせっただろーな(笑)。歌自体もむずかしかったんじゃない？

「うーん。でもとっても素適な曲でうれしかったです。ただ、失恋の歌だから経験がなかったし……」

——じゃ、今度は失恋を経験してからまたレコーディングしたりして(笑)。

「ハハハ。まあ、自分で自分の歌の採点をすると60点ですね。今、ファースト・アルバムのレコーディングやってるんですけど、今度はがんばります」

——うん、その意気その意気。ところで、キャンペーンはいろんな所へ行ったでしょ。プッツンの人とか来なかった？

「ああ、来ました。あぶな〜いオジサン(笑)。で、その人がプレゼントをくれたんですよ。おっきな紙袋。で、何が入ってんのかなって見てみたら、スキー・ツアーのパンフレットが袋いっぱいに入ってたの(笑)。あと、瞬間芸とかいって、自分のくつ下をかいだ人もいたなあ」

——アヘッ。そんなハイホー野郎に負けずにこれからもがんばってね！

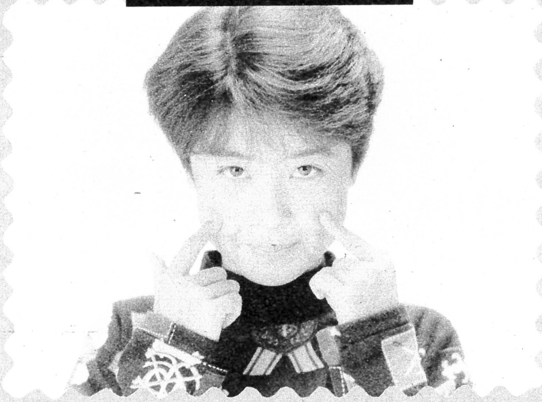
「ハイ、がんばります！（笑）」



ファーストLPはがんばります！

♥ビッグ・ニュース！……待望のセカンド・シングル「くちづけの舞台」が１月21日に発売！　ファーストＬＰは３月下旬に発売予定だぞ。お楽しみに!!

自筆メッセージ



読者のみなさん
こんにちは八木さおりです。毎日寒いですけどみなさん風邪などひいてませんか？私はもちろん大丈夫ですよ。
62年はうさぎの年。私もうさぎのようにぴょんぴょんとはねてがんばります。
みなさん応援して下さいね

読者66名大プレゼント♥









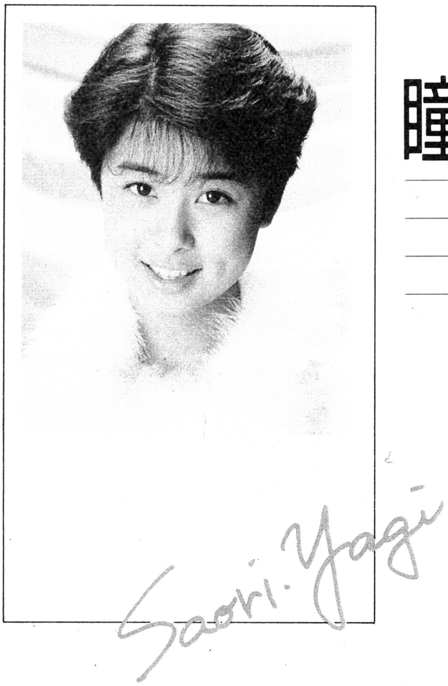


♥さおりちゃんからキミにプレゼントが届いたぞ(キングレコード提供)。欲しいものをひとつ選んで、本誌とじこみはがきに必要事項を記入して送ってね。応募のしめきりは昭和62年2月6日だよ。応募待ってるよ！

IDOL DATA BANK 八木さおりちゃんのデータを入力しちゃお！

本名	八木小織
ニックネーム	やぎっぺ、さーちゃん
生年月日	昭和44年11月20日
星座	さそり座
血液型	A型
出身地	大阪市
サイズ	身長156cm、体重42kg、バスト81cm、ウエスト58cm、ヒップ83cm、足の大きさ23cm
出身校	高校在学中
趣味	音楽鑑賞、読書
特技	イラストを描くこと
家族構成	父、母、姉、兄
デビューはいつ？	昭和61年10月21日
ディスコグラフィ	★シングル――「瞳で片想い」('86.10.21)
TVドラマ出演歴	「ジェニーがやって来た」(NHK)
CM出演歴	花王「ビオレ」、KDD、三洋電機
どんな性格	おもしろくない性格、あがり性
自分の体の好きな所	目とまゆ
自分の体のきらいな所	鼻
好きなファッション	ボーイッシュなもの。ミニスカート。黒っぽいのが好き
好きなスポーツ	バスケットボール、ソフトボール
好きな動物	イヌ、ネコ、インコ（ピーコ）
きらいな動物	昆虫類
好きな音楽	ニューミュージック系
好きなアーティスト	安全地帯、1986オメガトライブ、稲垣潤一
好きな食べもの	白いごはん
好きな色	黒
好きな絵	興味なし
好きな場所	きれいな所、おうち
尊敬する人	母
理想の男のコ	おもしろくって、けじめのある人
きらいな男のコ	ケーハクな人
よくみるTV	歌番組、映画番組
好きな映画	「インディ・ジョーンズ」みたいなアドベンチャーもの
旅行したい国	スペインとニュージーランド
占いを信じるか？	信じる
初恋はいつ？	幼稚園のとき
いちばん大切にしているもの	友だち
愛読書	赤川次郎さんのもの
ライバルはだれ？	特にいません
弾ける楽器	パーカッション、ドラム
欲しいもの	自分の時間
キスの経験	ないです
チカンにあったことある？	高校2年のとき
結婚は何歳のときにしたい？	早からず遅からず、適齢期で。25～26歳くらい
コンピュータをどう思う？	よくわからないけど、むずかしそう

※アイドル・データバンクのプログラム・リストが欲しい人は、返信用封筒と120円切手を同封し、"アイドル・データバンク・リスト希望"と書いて、コンプティーク編集部「アイドル・データバンク」係へ。



瞳で片想い

来生えつこ　作詞
来生たかお　作曲

あなたが　そっと　瞳で語る時
静かな風を　感じてた

目と目で　わかる　そんな関係だと
私はいつも　信じてた

月夜の歩道　ふれた　てのひらも
無言の中の　愛だと思って

皮肉ね　瞳で片想い
私ひとりで　つづったロマンス
皮肉ね　あなたの瞳には
私以外の　景色も映って　いるなんて

素早い　季節　秋風が　あなたに
ささやいたのね　気まぐれを

受け身で恋を　夢見た心が
今ははがゆく　雲に見えかくれ

青空　もう一度　瞳に
まぶしく宿し　恋を見つめてく
青空　感じたそのままを
言葉に替えて　ほほえみも添えて
渡すよう

皮肉ね　瞳で片想い
あなたへつなぐ　言葉足りなくて
皮肉ね　今頃青空に
ひろがる心　ふくらむ予感が
まぶしくて

●データリスト〈瞳で片想い〉

```
T120L8V13@7O4
C4F4FF&F4R4G4GG&G4R4A-4A->C&C<B-A-GG4FF&F4R4
F4FF&FA-4.F4E-E-&E-4R4D-4CD-&D-<B-4>C&C2R4C4
F4FF&F4R4G4GG&G4R4A-4A->C&C<B-A-GG4FF&F4R4
F4FF&FA-4.F4E-E-&E-4R4D-4CD-&D-F4E&E2R2
FFGGA-4D-D-&D-4A-4B-4A-G&GF4F&F4E-E-&E-4R4
D4DE-&E-F4F&F4E-E-&E-4R4F4FG&GA-4.B-4GA-&A-B-4.
F2>C4<B-B-&B-2R4FGA-4B-G&GF4.F4GE-&E-4R4
D4DE-&E-F4F&F4E-E-&E-4R4F4FG&GA-4.B-4GA-&A-B-4.
F2>C4<B-B-&B-2R4FGA-4B-G&GF4.F4GE-&E-4R4
D4DE-&E-F4F&F4E-E-&E-4R4F4FG&GA-4.B-4GA-&A-B-4.B-4A-G&G4FF&F2R4C4
F4FF&F4R4G4GG&G4R4A-4A->C&C<B-A-GG4FF&F4R4
F4FF&FA-4.F4.E-E-&E-4R4D-4CD-&D-<B-4>C&C1
$
```


お知らせ

このデータは何?って言っているキミ、昨年の6月号を買ってないな。これは昨年1月号で紹介したアイドルデータバンクのプログラムを訂正、そして昨年6月号で紹介したプログラムを打ちこめば、アイドルのデータ検索中にそのアイドルの歌のメロディが流れるというプログラムなのだ。ただし、PC8801mkIISR/FR/MR/TRにかぎるけどね。

そこで、このプログラムが欲しい人、返信用封筒と120円分切手を同封の上、コンプティーク編集部「アイドルデータバンク」係まで、"メロディリストを送れ"と書いて送って下さい。また、昨年1月号で紹介したもとのアイドルデータバンクのプログラムが欲しい人も120円分切手を同封の上、"アイドルデータバンク・リストを送れ"と書いて送って下さい。両方とも欲しい人は200円分切手を同封の上、"両方送れ"と書いて送って下さい。

ラジオは
ニッポン放送

もお！ たーいへん 1242

素敵な朝、
素晴しい日曜日、



素顔のひろ子。

COKE ON SUNDAY
薬師丸ひろ子
「あなたに・愛・わいわい!!」
毎週日曜日・午前10:30〜11:00



Vol.7

今がチャンスのパソコン通信

●パソコン通信になくてはならないもの、それがモデムと通信ソフトだ。多機能、低価格化の進むモデムと通信ソフトの最新機種をレポートしてみた



大型パソコンネットに無料で参加する最後のチャンス

「いつかはパソコン通信を始めよう」と思っているキミ。今こそ始める絶好のチャンスだぞ。

前の号にも書いたように、今無料実験をしているサービスも、この春あたりから徐々に有料化され、今年中にほとんどのサービスが有料になりそうだ。つまり、今をのがせば、ただで使えるなんてこと永遠になくなるわけ。一方、高かったモデムも半年前と比べりゃ、半分くらいに値段が下がってきているし、通信ソフトも第２世代とでも呼ぶべき高機能のものが、どんどん出てきてる。だから、ここ数カ月はパソコン通信を始める絶好のチャンスだ。

というわけで今回は、これからパソコン通信を始める人のために、パソコン通信に不可欠な通信ソフトとモデムの最新情報を紹介しよう。

まずは通信ソフトだけど、選ぶときには次の３つのポイントに注意しよう。

まず最初が、通信画面の「逆スクロール」ができるかどうか。この機能があるとスクロールして画面の外にいってしまった通信内容を、もう一度読むことができる。これができるかどうかが第１世代と第２世代の通信ソフトの差だ。

２番目が､「エディター」が付いているかどうか｡「エディター」というのは、簡単なワープロのことだ。これがあると通信中に、メールの返事なんかをきちんと書いてから送ることができる。しっかりした文章を書くには不可欠な機能だ。

３番目は「オートログイン」機能があるかどうか。この機能があるとキミの代わりにパソコンが自動的に電話をかけて、ＩＤやパスワードを入れてくれる。まちがい電話をかける心配もないし実に便利な機能だ。これは、もう必須の機能でこれができなければ通信ソフトを買う意味がない。

モデムでおすすめ品は、1200ボーの物。300ボーのものはＭＳＸパソコン用以外ではほとんど新製品が出ていないし、この半年、このクラスのモデムが一番値下がりしたからだ。通信速度、価格を考えると今最もお買い得なのが1200ボーのモデムといえる。

ATコマンド 米国ヘイズ社の採用しているモデムコントロール用のコマンド｡最初に“AT”と付けてコマンドを入れることからこの名称が付いた。日本でも最も普及しているモデムコントロールコマンドである。

通信ソフト

高機能、低価格化してきた通信ソフト

最近の通信ソフトの傾向は、高機能化と多様化。98用は選ぶのに悩むほど、高機能な通信ソフトが目白押しだし、今まであまり市販の通信ソフトがなかった88やFM、それにX１などに、どんどん良い通信ソフトが出てきている。
ここで紹介されていない機種を持っている人は、広告などで調べてみよう。きっとキミの機種にあうソフトが見つかるはずだ。もしどうしても見つからない時は、「パソコン通信体験講座」あてメールをだしてくれ。

まいとーく

連絡先：インターソフト
☎(03)293-3338

第２世代通信ソフトの口火を切ったのがこの「まいとーく」。逆スクロール機能、エデイターのような先進的な機能を取りこんだ最初のソフトだ。もちろんオートログインのような基本的な機能も完備している。

特筆に値するのが、逆スクロールして表示させた表示の一部を切り取ってエディター内に持ってこれる機能、これは「まいとーく」以外のソフトでお目にかかったことがない。この機能を使えばオンラインのまま他の人のメッセージの一部を切り取って、コメントを書きさらにそれをアップロードするなんていう芸当がいとも簡単にできる。

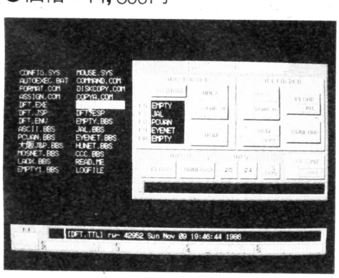
●機種：ＰＣ－9801シリーズ
●価格：28,000円

デジタルファームの通信ソフト

連絡先：デービーソフト（販売元）
☎(011)222-1088

異色の通信ソフトがこの「デジタルファームの通信ソフト」だ。きれいなグラフィックでタイトルが出るし、写真のようにマウスも使えるスイッチパネルが実に斬新だ。また２画面と限られた範囲ながら「逆スクロール」もでき、第２世代っぽいところがある。

●機種：ＰＣ－9801シリーズ
●価格：14,800円



ESterm

連絡先：アスキー
☎(03)486-8080

この「ESterm」も「まいとーく」同様に逆スクロール機能、エディター、オートログイン機能のすべてを持っている。特徴はオートログインの手順を自動的に覚えこませる機能だ。一度手動で実際にログインしさえすれば、その手順をすべてソフトが覚えてくれる。次回からはワンタッチでその手続きをソフトが実行してくれるので、いちいちオートログインのプログラムを書く必要がない。これは便利だ。また、Xmodemの他にKermitというファイル転送のプロトコルをサポートしているのも時代を先取りしている。

●機種：ＰＣ－9801シリーズ
●価格：23,000円
32,000円（ＶＪＥ－β付き）

88Term

連絡先：アスキー
☎(03)486-8080

88用の通信ソフトでおすすめなのがこれ。別名「ＣＴＥＲＭ88」。その名の通り98用の「ＣＴＥＲＭ」なみの通信機能を持つソフトとして88用に開発されたもの。今までの88用ソフトは1200ボーでは漢字表示が追いつかないことがあったが、このソフトはバッチリ。エディターはないが、スクロール機能やXmodemよるダウンロード、ＶＴ－100の画面制御もサポートしている。独自に漢字辞書を内蔵しているからオンラインで漢字のメッセージを書けるし、受信したカタカナをかなに自動的に直して表示する機能もある。このへんは本家98用「ＣＴＥＲＭ」を超えている。

●機種：ＰＣ－8801シリーズ
●価格：12,800円

PRONET/FM

連絡先：アスキー
☎(03)486-8080

ＦＭでよい通信ソフトがないとおなげきの貴兄におすすめなのがこの「ＰＲＯＮＥＴ」だ。「ＰＲＯＮＥＴ」は、残念ながら第１世代の通信ソフトで、逆スクロール機能や、エディターなどはついていないが、「ＣＴＥＲＭ」なみの機能は持っている。つまり、オートログイン機能、通信内容をファイルに書きこむログ機能、ファイルの内容を送るアップロード機能、ローマ字をかなに直して送る機能などがある。

「ＰＲＯＮＥＴ」には、このＦＭ用とＸ１用の２種類があるが、機能はちょっと違っているので要注意。くわしくはＸ１の方を読んでね。

●機種：ＦＭ77、ＦＭ77ＡＶ
●価格：8,800円

PRONET/X1

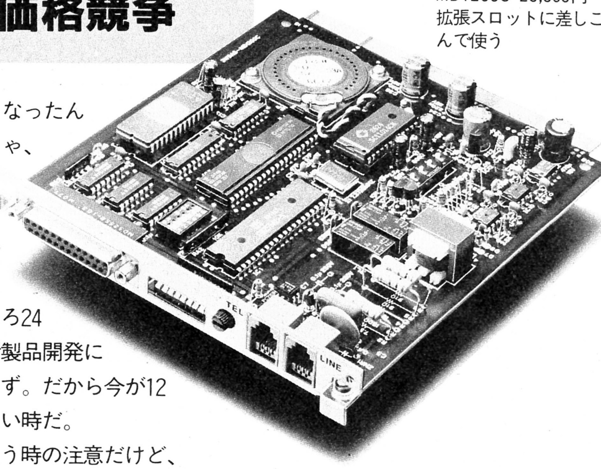
連絡先：アスキー
☎(03)486-8080

Ｘ１ユーザーにはこのソフトがおすすめ。基本機能はＦＭ版の方を読んでもらうとして、ここではＦＭ版とＸ１版の違いを簡単に説明しよう。

まず使える漢字だけど、ＦＭ版ではＪＩＳとシフトＪＩＳの両方が使えるのに対して、Ｘ１版ではシフトＪＩＳしか使えない。一方、漢字の入力はＦＭ版は単漢字なのに対して、Ｘ１版では日本語フロントエンドを使って入力ができる。ＦＭ版ではＸmodemでファイル転送ができるのに対して、Ｘ１ではその機能がないといったぐあいだ。こまかい点は違うが、Ｘ１用ではこれを超えるソフトはちょっとないんじゃないかな？

●機種：Ｘ１、Ｘ１Turboシリーズ
●価格：8,800円

モデム そろそろ限界、1200ボー モデムの低価格競争



▼オムロン MD1200C 29,800円 拡張スロットに差しこんで使う

この１年間の1200ボーのモデムの低価格競争はすさまじかった。１年前だとだいたい８万円前後が、1200ボーのモデムの相場だったけど、今や高くても５万円どまり、安いものでは３万円を切るものも出てきている。もちろん、待っていればまだまだ値段は下がるだろうが、この１年のような急激な価格低下はちょっと無理だろう。せいぜいあと１年たっても定価で２万５千円ぐらいが限度じゃないかな？

「もっと下がるんじゃないか？」って疑う人に300ボーのモデムを思いだして欲しい。300ボーのモデムで一番安いのは、今のところエプソンの「ＳＲ－30」、19,800円だ。これが発売されたのが去年の夏。で、それ以降どうなったか？実は各社ともほとんど新製品を出していない。つまり、これ以上安い物を作ってももうからないから、1200のモデムの新製品に各社とも力を注いだわけ。その結果が、最近の急激な1200ボーモデムの値下がりとなったんだ。ボクの読みじゃ、モデムメーカー各社とも、安くなった1200ボーのモデムに見切りをつけて、そろそろ2400ボーモデムの新製品開発に力を注いでいるはず。だから今が1200ボーモデムの買い時だ。

さてモデムを買う時の注意だけど、まず絶対に買っちゃいけないのが、モデムと電話が一体になった、いわゆる「モデム電話」。あんなものを買うくらいなら、モデムと電話を別に買った方がはるかに安上がりだし、電話だってもっとカッコ良いのが買える。さらに、パソコン・メーカーの純正モデムも割高だから、あまりおすすめできない。

もし、キミがパソコンを当分買い換える予定がないなら、カード型のモデムを買うのも一策だ。「カード型のモデム」ってのは、右上の写真にあるようなもので、パソコンの拡張スロットに挿して使うモデムだ。このタイプのものは、ボックス型に比べて、まわりの箱の部分や電源部の分だけ割安になっている。ただし、パソコンの機種を乗り換える時にモデムも新調する覚悟が必要。いずれにしても、ここに紹介したものは、現時点で価格や信頼性の面で、なかなかのものばかり。いずれも買い得だろう。

［アイワ］
PV-A1200
■39,800円

このアイワの「ＰＶ－Ａ1200」は、ちょっと常識破りのモデムだ。まず何といっても斬新なのがデザイン。

モデムというとお弁当箱見たいな格好をしているのが普通だけど、この「ＰＶ－Ａ1200」は、一見まるでミニコンポ。色も黒で、どちらかというとパソコンの横に置くよりも、ＡＶ機器の中に並べておきたいくらいだ。

格好が良いだけでなく、このモデムはなかなか使いやすい設計になっている。その最大のポイントは電源部を内蔵したことだろう。前から不思議に思っていたのだけど、なぜかモデムの電源は昔の電卓みたいに外部ＡＣアダプターを使うようになっていた。電池で使えるならともかく、ＡＣでしか動かないくせにアダプターなんて使うなんて無意味だ。第一、アダプターをモデム本体につなぐ部分がちゃちではずれやすいことこのうえない。（実際、ボクは何回か通信中にはずしてしまったことがある）。さらに、電源スイッチ、スピーカーのボリューム、ディップスイッチの類がすべて前面パネルに集まっているのも親切だ。

デザインだけでなく、中身もなかなか優れている。注目なのが「自動イコライゼーション機能」。これは、通信中の電話回線の品質が悪いと、自動的に働いて、よりノイズの少ない状態になるようにフィルターをかける機能。もしキミが、ノイズに悩まされているならぜひ一度このモデムを試してみよう。

また、自動電話切り替え機能も便利だ。これは、電話の受話器を取ると、データ通信の状態から、通常の音声通話状態に切り替えてくれる機能で、普通のヘイズタイプのモデムでもできないことはない。ただし「ＰＶ－Ａ1200」では受話器を取った瞬間にモデム側のスピーカーの音を止めてくれるところが違っている。これをうまく使うと何ができるか？　そう「受話器を取らずにダイヤルし、モニタースピーカーで相手が出るのを待ち、出てからおもむろに受話器を取る」オンフックダイヤルがキミの電話でもできるのだ。

●通信速度：300／1200ボー、全二重
●規格：ＣＣＩＴＴ（Ｖ21、Ｖ22）及び ＢＥＬＬ（212Ａ、103）
●コマンド：ヘイズ社ＡＴコマンド

▼アイワ　PV-A1200 39,800円　オーディオ感覚のスッキリしたデザイン



CCITT　国際的な通信規格。日本で行われているパソコン通信のほとんどのものは、この規格に合わせている。米国ではＢＥＬＬ規格の方が標準で、1200ボーの場合どちらでも規格がほとんど同じだが、300ボーではまったく異なる。

[オムロン]
MD1200A
■34,800円

この「ＭＤ1200Ａ」の特徴は、ズバリ価格。少なくともこの原稿を書いている時点では最も安い1200ボーのモデムだ。なんと34,800円（ウーン過激な価格だ)。さらにＰＣ－9801シリーズを持っている人には、98の拡張スロットに入れて使うカード型の「ＭＤ－1200Ｃ」が29,800円である。(左ページの写真のもの)。

「ＭＤ－1200Ｃ」は、ＬＥＤの表示ランプが付いていないことなど、多少「Ａ」と違うが、基本的な機能はほとんど同じだから98ユーザーにはお買い得な製品といえる。

安いからといって別に機能が劣るわけじゃない、１年前に８万円前後で売られていたモデムと同等以上の機能を持っている。その代表例が「アボートタイマー」だ。

パソコン通信をしていると、ついやってしまうのが電話の切り忘れ。電話をかけて接続したまま、他のことをはじめて、気がついたら１時間たっていたなんてことがある。相手側のホストによっては、長時間何の応答もないまま電話をつないでいると自動的に接続を切ってくれるのもあるけど、普通はつなぎっぱなしのままだ。この間電話代はかかりっぱなし。このようなうっかり事故を防いでくれるのが「アボートタイマー」で、セットすると約５分間何の応答もないと接続を切ってくれる。もちろん、この機能を止めて自動的に回線を切らないようにもできる。また、アイワの「ＰＶ－Ａ1200」同様に、自動通話切り替え機能を持っているから、オンフックダイヤルがキミの電話でもできるぞ。

専用の通信ソフト「ＭＤ－コミュニケーション」(ＰＣ－9801シリーズ用)も5,000円と手ごろだし「パソコン通信を始めたいけど、通信ソフトもモデムもない」という人は、この通信ソフトとセットで買うのが格安な選択だろう。

ただし、この通信ソフトを使ってパソコン通信に慣れ、「これはおもしろそうだな」と思ったら、前に紹介してある最新の通信ソフトを買うことをおすすめする。

●通信速度：300／1200ボー、全二重
●規格：ＣＣＩＴＴ(Ｖ21、Ｖ22)及び
ＢＥＬＬ（212Ａ、103)
コマンド：ヘイズ社ＡＴコマンド及び
ＣＣＩＴＴ　Ｖ．25 bis

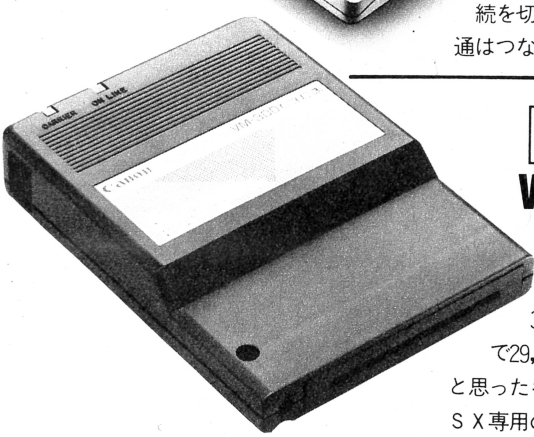
▼オムロン　MD1200A
34,800円



[キヤノン]
VM300
■29,800円

今回紹介する中で唯一の300ボーのモデムだ。300ボーで29,800円は高いんじゃないの、と思ったキミは早とちりだ。これはＭＳＸ専用のモニタースピーカー内蔵型モデムで、通信ソフトまで内蔵している。ソフトは、Xmodem をサポートし、ＭＳＸ2 ならば漢字表示もＯＫ、オートログイン機能付きとなかなかの本格派。さらに100カ所の電話番号の記憶機能、オンフックダイヤル機能、リダイヤル機能など、キミの電話を一躍高機能電話に変身させてくれる。カートリッジスロットに差しこめば、即使えるからRS－232Cコードを買う必要もない。それでこの価格は安いといえるね。

●通信速度：300ボー、全二重
●規格：ＣＣＩＴＴ（Ｖ21)
●コマンド：拡張ＢＡＳＩＣ

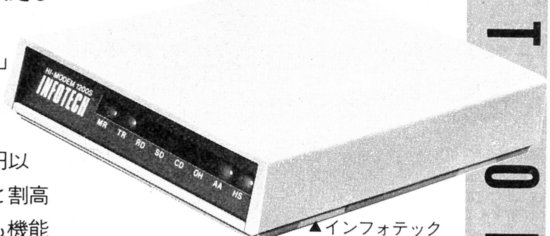


▲キヤノン　VM300 29,800円
MSXパソコンのスロットに差しこんで使う

[インフォテック]
Hi-MODEM1200S
■59,800円

最後になったけど忘れてならないのがこの「Ｈｉ－ＭＯＤＥＭ1200Ｓ」。インフォテックというメーカーになじみがないかもしれないけど、このメーカーは他社に先がけて優秀なモデムを日本で売りだした先駆者なのだ。特に今から１年前だとインフォテックのモデムは他社の追随を許さないほど安定した品質を誇っていた。

この「Ｈｉ－ＭＯＤＥＭ1200Ｓ」はそんなほまれ高い同社のモデムをより高機能にし、価格を下げた製品。今ではこれより１万円以上安い機種がでてきて、ちょっと割高な感じは否めないけど、それでも機能的には十分安心しておすすめできる製品だ。



▲インフォテック
Hi-MODEM1200S

●通信速度：300／1200ボー、全二重
●規格：ＣＣＩＴＴ(Ｖ21、Ｖ22)及び
ＢＥＬＬ（212Ａ、103)
●コマンド：ヘイズ社ＡＴコマンド

BELL	米国で標準的な通信規格。日本のＮＴＴに相当するＢＥＬＬ社が設定した規格なので、この名称がある。日本では一部の個人運営のＢＢＳがこの規格でパソコン通信を行っているが、大部分はＣＣＩＴＴ規格である。

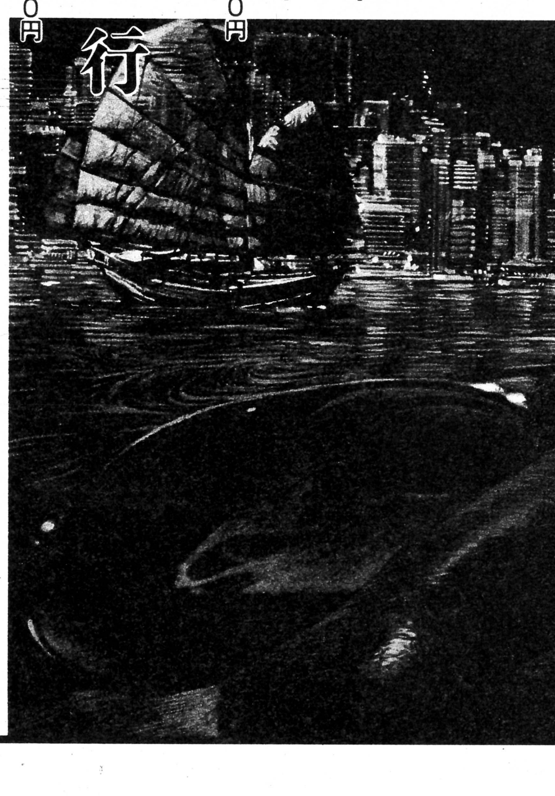
今月の新刊・話題作

殺戮(さつりく)のオデッセイ(上)(中)(下)
ロバート・ラドラム
篠原 慎訳

火薬庫と化した極東に伝説の"暗殺者"が蘇(よみがえ)る! ラドラム最新長編。
★定価各580円

造反連判状
清水一行

社員から総スカンを喰い大株主からも不興をかっている社長の抵抗は?
定価540円



一種、ハッピーエンド
森 瑤子

現代の都会を舞台に、シーソー・ゲームのように微妙でスリリングな愛の行方。
定価340円

法廷の魔術師
和久峻三

突然の店舗明け渡し請求を前に、悪徳弁護士と対決する喫茶店経営者。
定価420円



秘戯書(ひぎしょ)争奪
山田風太郎

陰萎早漏を治す秘術のすべてが書かれた奇書をめぐる忍法の死闘!
定価540円

大逆転! 小説三菱・第一銀行合併事件
高杉 良

世紀の合併劇潰える!! ひとり信念を貫き、爽やかに退いた男を描く感動の巨編。
定価420円

HARD PACK PAGE

これからのパソコンはどのように進化していくのだろうか？　それは誰にもわからないかもしれないけれど、とりあえずハードパック！



ZOOM UP

第3世代パソコン PART21

究極のパソコンとは何だろう？　今回はポータブル・パソコンをズームアップしてみよう。パソコンもここまで小さくなったのか……

もう一つの流れ ポータブル パソコン

今やパソコンは次々と新しい領域に突入している。前回はその第１回目として超高機能パソコン、ソニーの「ＮＥＷＳ」を紹介したが、第２回目の今回は、もう一つの流れ「携帯用パソコン」をズームアップしよう。

この携帯用パソコン、最近がぜん注目をあびるようになってきた。キミも日本電気の「98ＬＴ」とか東芝の「Ｊ3100」とかの名前を聞いたことあるだろ？　そう、この２機種に代表されるのが、今回紹介する「携帯用パソコン」と呼ばれるものだ。

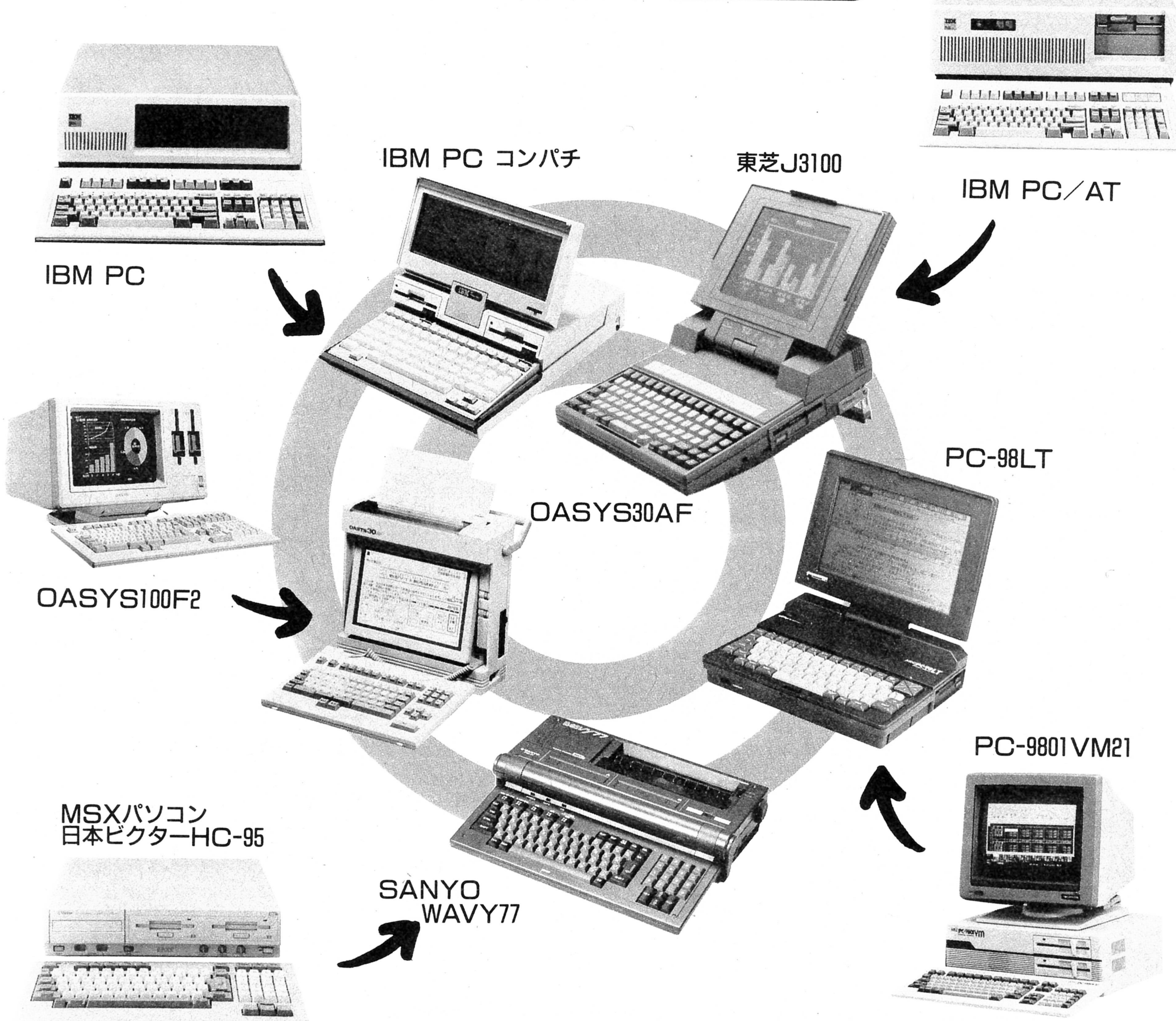
この携帯用パソコン、新しいパソコンという意味では、ソニーの「ＮＥＷＳ」同様、まさに第３世代パソコンと呼べる。しかし「ＮＥＷＳ」などとはちょっと違う意味での第３世代のパソコンだ。

「ＮＥＷＳ」は、これまでのパソコンでできなかったことをやってしまうために進化したパソコン、つまり、上向きに今までのワクを破ったものだ。これに対して携帯用パソコンは、これまでのパソコンで可能であったことを、よりコンパクトにまとめたもの。いわば横にワクを破って進化した第３世代のパソコンなのだ。

なにはともあれ最近続々と登場している携帯用パソコンを紹介しよう。右のページの図がその代表選手たちだ。一つ一つの紹介をする前に、この図の見方を説明しておくね。この図で理解しておいてほしいのは、それぞれの携帯用パソコンには、その祖先がちゃんといるということ。この図で外側にあるのがその祖先たちだ。これが小型化されてポータブルになったわけ。

それでは、一つずつ紹介しよう。まず初めは東芝の「Ｊ3100」。この祖先はアメリカＩＢＭ社のパソコン「ＩＢＭ-ＰＣ／ＡＴ」だ。この「ＡＴ」、ＩＢＭの最高機種で、今のところ本家のＩＢＭでもポータブルは出していない。それを東芝が一足先にポータブルにしてしまったんだ。ＩＢＭの最高機種のポータブルだけあって、この「Ｊ3100」の中身は充実している。パソコンの心臓ともいうべきＣＰＵは、80286だし、今度の新しいＰＣ-98シリーズのＶＸと

ポータブルパソコンの流れ



ＸＬがこのＣＰＵを使っているよ！）なんとハードディスクを内蔵したモデルまである。ディスプレイにも注目だ。これまでの液晶に徐々にとってかわろうとしているのが、このプラズマ•ディスプレイだ。見やすいうえ、表示が早い。だから液晶ではスクロール中の文字はとても見にくいけど、プラズマならくっきり見える。でもプラズマは価格が高いから、本当に高級な機種でしか使われていない。というわけでこの「Ｊ3100」は今のところ日本のポータブルタイプのものでは、最高機種といえるね。（価格の方も、フロッピー２台のもので498,000円、ハードディスクを内蔵したものだと698,000 円と最高だ）ただし、あまりに高機能でＡＣ電源がなければ使えなくなってしまった。しいて言えばこのへんが残念なところだ。

２番目は本家ＩＢＭが出したポータブル、その名も「コンバーティブル」だ。これは、「Ｊ3100」と違い、もっと下の機種、ごく普通の「ＩＢＭ—ＰＣ」を携帯用にしたものだ。すっきりしたデザインだけど、東芝のものと比べるといろんな面でイマチだ。

３番目は日本の代表パソコン、ＰＣ-9801シリーズのポータブル、「ＰＣ-９８ＬＴ」。これは電池でも使える。価格も238,000円とお手ごろ価格。残念なのは、あまりＰＣ—9801シリーズとソフトの互換性がないことだ。今までの98用ソフトでも、比較的作りのシンプルなものなら「ＬＴ」でも使えるけど、日本語ワープロのように手のこんだものはまず動かない。まっ、それでも、98ユーザーにとっては待ちに待ったポータブルパソコンだ。

４番目は三洋のワープロ・パソコン「ＷＡＶＹ77」。「ＷＡＶＹ」はＭＳＸ2だからテレビと接続しなければ使えない。「ＷＡＶＹ」本体には液晶もなーんも付いていないから、厳密にはポータブルと言えないかもしれないね。でも、折りたたむとラジカセくらいの大きさになって持ち運びに便利なようになっているし、プリンターもついているから、テレビのあるところならどこへでも持って行ける。だから、「ＷＡＶＹ77」はＭＳＸ陣営からのポータブルへの参入と言っていいんじゃないかな。

最後は富士通の「オアシス30ＡＦ」だ。「オアシス」と聞くと、キミは「なんで第３世代パソコンの話に専用ワー

プロが出てくるの？」と疑問に思うかもしれないね。正しい疑問だ。でも、このオアシスも、このポータブルの世界では立派に「ＰＣ—98ＬＴ」の競合相手になる。その理由はおって説明するとして、とりあえずここでは、この「オアシス30ＡＦ」は、プリンターも付いて248,000円と安いこと、しかもディスプレイが後ろから光を出す「バックライト方式」の液晶だから見やすいこと、さらに専用ワープロだから特別ソフトを買わなくても、即日本語ワープロとして使えることを指摘しておこう。

ドラえもんのポケット、ポータブルパソコン

このポータブルパソコン、小さくなったこと以外に、いったいどこが第3世代パソコンなのだろうか？　技術的に新しい所を指摘するのは簡単だ。たとえば、ディスプレイやフロッピー。ポータブルパソコンのディスプレイは、ほとんどが液晶かプラズマだよね。液晶は歴史こそ古いものの、パソコンのディスプレイに使えるような大きく反応速度の早いものが出てきたのは、ここ１年ほどのことだし、プラズマにいたっては技術そのものが新しい。フロッピーだって3.5インチが普及し、電池でも動く物ができたのは最近のことだ。

けれど、ポータブルが第３世代パソコンと呼べるのは、技術そのものより、「ポータブル」だってこと自体にある。つまり、ポータブルパソコンの登場で、初めてパソコンがでっかい図体を忘れ、電源コードをはずし、ボクらといっしょに歩き回れるようになったんだ。

考えてもみてよ、わざわざパソコンのところまで行って使ってたのが、今度はキミが行きたいところにパソコンがおともするんだぜ。夏休みの旅行に持って行って、車の中や旅館でワープロすることだってできる。ちょっと大げさに言えば、キミはお気に入りの環境をどこにでも持って行けるってわけ。こんなパソコンって、やっぱり第３世代のパソコンと呼ぶしかないだろう？

持って歩けていろいろなことのできるパソコンって、これはもうハイテクボーイにとっちゃ、ドラえもんのポケット並の存在だと思わないかい？

ポータブルパソコンはボクらの情報ステーション

こんなふうにいろいろなことのできるポータブルパソコンだけど、中でも注目して欲しいのは日本語ワープロとパソコン通信の２つなんだ。

たとえばキミが、休みを利用して２週間とか１カ月の旅行に行くとしよう。しかも、足のむくまま気のむくままでだ。両親に連絡したい時や友だちに手紙を出したいとするよね。普通なら(今までだと)電話をかけたり絵はがきを送ったりするところだ。そこに通信機能のあるポータブルパソコンを持って行く。そして、行く先ざきで、日付とか地名とか旅の印象とかをカチャカチャとワープロしておくわけだ。そして、それを電子メールで両親や友達に送っておく。ついでにその時、送られてきたメールも読む。これなら明日キミがどこにいようと何時にメールを送ろうと、確実にコミュニケーションできるだろ。つまり、ポータブルパソコンは、持って歩ける情報ステーションなんだ。

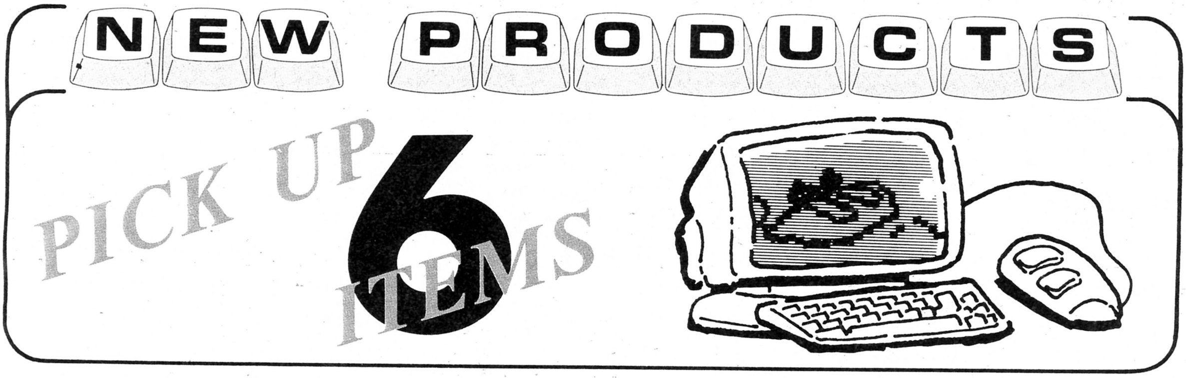
ここまでくるとかしこいキミなら気がついたと思うけど、日本語ワープロとパソコン通信に使うなら、先ほどの「オアシス30ＡＦ」でもりっぱにポータブルパソコンと同じ働きをするよね。だから、あえて「オアシス30ＡＦ」も第３世代パソコンのなかに入れたってわけ。実際問題、中身はほとんど変わらないし、プリンターとワープロ機能が最初から付いているぶん割安だもんね。

ポータブルパソコンの最終目標は「ダイナブック」

このように最近注目のポータブルパソコンだけど、今はまだ“はしり”の時期だ。でも、これからもどんどん進歩するに違いない。そして最終的には「ダイナブック」に近づくだろう。

「ダイナブック」というのは、かれこれ10年近く前にアメリカのアラン・ケイという人が考えた究極のパソコンの名だ。その名の通り、ちょっと厚い本ぐらいの大きさで、とても使いやすく、機能は前回紹介した「ＮＥＷＳ」以上で……と、まだまだ夢のパソコン。でも、アラン・ケイは単なる夢想家ではない。彼のアイデアは、その後のパソコンに大きな影響を及ぼすほど画期的なものだった。特に、彼のアイデアなしではマッキントッシュは生まれていなかったろう。その先見の明のある彼が、究極のパソコンは本の大きさくらい、つまりポータブルであるとしているのは、意味深い指摘だね。そう、ポータブルこそパソコンのあるべき姿なのだ。





VHDをさわって検索 新モニター

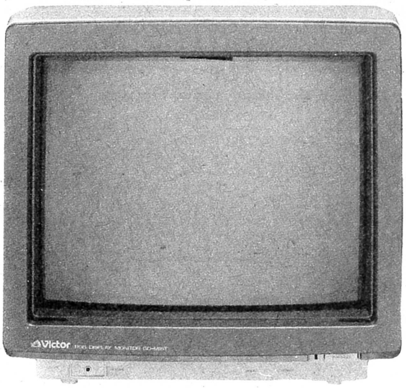
日本ビクターが「GD M15」と「GD M15T」という2つのアナログRGBモニターを出した。

この2つのモニターは特にパソコンとAV機器を組み合わせた時に、使用することを考えたもので、価格は、「M15」が110,000円、「M15T」が200,000円だ。

「M15」と「M15T」は、ともにドットピッチが0.39㎜の中精細モニターで、自由に向きを変えられる「チルトスイーベル台」っていうのが付いている。つまり機能的には「M15」も「M15T」もまったく同じなのだ。こう書くと、みんな「なぜM15Tの方が高いんだろう？」と不思議に思うだろうね。とーぜんの疑問だ。実は「M15T」は「M15」に「タッチパネル」を付けたモニターなんだ。

「タッチパネル」って知ってる？　これは、指でさわってコンピュータに指示を与える装置のことだ。キミも「○×児童館」とか「△□デパート」なんかで見たことあるだろう？　画面をさわっただけで次の画面が出てくるモニター、あれが「タッチパネル」の付いたモニターだ。この「M15T」は、「タッチパネル」を使ってVHDをコントロールできるように設計されている。

カセットテープよりもCDの方が選曲が確実かつ高速にできるのはキミも知ってるよね。これと同じで、VHDはビデオよりも中の映像を高速に検索できる。この機能をもっと有効に使うためのモニターがこの「M15T」だ。ビクターのパソコン「HC―95」や「HC―90」に「IF―C9D」(35,000円)というインターフェイスを付けると、この「M15T」の画面をさわるだけでVHDがコントロールできるようになる。AV派には注目のモニターだ。問い合せ／日本ビクター☎(03)241-7811



▶日本ビクター　RGBモニターM15

グラフィック、PC通信OKの携帯ワープロ

今度出たエプソンのパーソナルワープロ「ワードバンクL」は、とにかく「目立つ」ワープロだ。目立つと言っても別にみょーな形をしているわけじゃないよ。目立つのは機能だ。3カ月しか商品の寿命がないと言われるほどの競争を繰り広げているパーソナルワープロ。その中で「目立つ」のははんぱな機能じゃないぞ。

「ワードバンクL」で注目なのはグラフィック機能だ。特に周辺装置の「イメージリーダ」(34,800円)と「グラフィックタブレット」(19,800円)がすごい。

「イメージリーダ」は、イメージスキャナーのハンディ版。コピーをとる感覚で絵や写真の上をなぞれば、即ワープロの中に取りこめる。「グラフィックタブレット」は、手描きの絵をそのまま入力するものだ(98用にも「マウスタブレット」とかいって同じのがでているよね)。

オプションでもう一つ見逃せないのが「通信セット」(15,000円)。インターフェースボード、ケーブル、おまけに通信用のソフトが付いてこの値段は安い。あとはモデムを用意すれば、今はやりのパソコン通信ができる。漢字を使えるパソコン通信のセットとしては、最も安い機種だろう。

もちろんパーソナルワープロとしての機能もトップクラス。表示は40字×10行あるし、JISの第2水準漢字も標準、200文字まで一括変換するし、プリンターは30字／秒と高速、3.5のフロッピー付きでかんじんの辞書は何と12万語も登録されている。それで価格がたったの128,000円。こういったワープロを見ていると、まだまだパソコンって高いんだなーってつくづく思うね。問い合せ／エプソン販売☎(03)348-7121



◀エプソン　ワードバンクL

マーカーの気分で楽々コピーだ

ハンディコピーって知ってるよね。そう紙を指で押さえて、本体を横に動かすとコピーのとれる大型のひげそりみたいな格好したやつだ。あれ小さいのはウレシイんだけど、両手を使わなくちゃならないし、本体を動かす時にちょっとしたコツが必要だった。「これ便利なんだけど、何か使いにくいなー」と思っていたら、シャープがそのへんを改良した使いやすいものを発売したよ。その名は、「Z—HC1」。

写真を見るとわかるように「Z—HC1」ではプリンター部分と読み取る部分が別になっている。ペンみたいなところでコピーしたい部分をなぞるだけ。これだけでコピーがとれる。おまけに小さな文字を2倍に拡大してくれたり、右つめや左つめもしてくれるのだ。それで価格は29,800円とお手ごろだ。問い合せ／シャープ ☎(03)261—1121

▼シャープ ハンディコピー Z-HC1



電池で動くポケコン用フロッピー

シャープのポケコン「PC—1360」「1360K」「1425」「1460」持ってる人集まれ。ポケコン用フロッピーの登場だ。

最近はポケコンといっても、なかなかの機能を持っていてあなどれなくなってきた。しかし、そんなポケコンのアキレスけんは、大きなデータやプログラムを、取り出したりしまったりすることが難しかったこと。要するにフロッピーがなかったことだ。

シャープが出したポケットディスク「CE—140F」は、電池(単3電池5本)で動き、大きさも11.8×14.5×3.9センチ650グラムとコンパクトなフロッピー。使っているフロッピーは2.5インチの専用のもの。小さいながらランダムアクセス可能で両面128キロバイトしまうことができる。価格は49,800円。問い合せ／シャープ☎(03)261—1121

▼シャープ ポケコン用ディスク CE-140F



VTRを自由自在にあやつる

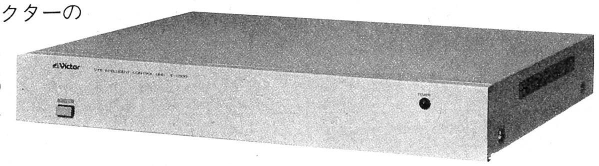
みんなの家にあるビデオ、みんなは単純に録画したり再生したりしているだけだろう？

ところが世の中には、実に複雑なことをしているところもある。たとえばホテルだ。

今やちょっとしたホテルなら、ホテル内放送や映画を流すケーブルテレビは常識。これには何台ものビデオを複雑にコントロールする必要がある。

それから銀行の防犯カメラ。あれは長時間の内容を効率良く録画するために、ちょっと撮ってはしばらく休むというめんどうな作業をしているんだ。

ビクターが出した「IF—2000」は、こんなめんどうな作業の指示を出したり、ビデオ状態を監視する装置だ。さらにこれをビクターのMSXパソコン「HC—95／90」をコントローラー・インターフェイス「IF—2001」を使って結べば、今まで人間がやっていた作業をすべてパソコンにさせられる。キミがAVにめちゃ凝っているなら一度見に行ってはいかがだろう？ 価格は「2000」が100,000円、「2001」が50,000円。問い合せ／日本ビクター☎(03)241—7811



▲日本ビクター IF-2000

UV2以外でも3.5インチを！

「UV2」の登場によって、いよいよ98にも本格的な3.5インチ時代が始まった。

今はまだ5インチの方が主流だから「UV2」用の5インチドライブに目がいくけど、時代の流れとともに徐々に主流は3.5インチに動いて行くだろう。なんてったって3.5インチはコンパクトだし、シャッターも付いているから中身が安全だもんね。そこで将来を先取りして98ユーザーにおすすめしちゃうのがこのランドコンピュータの98用外付け3.5インチドライブ「LDS—3VM」だ。

「3VM」は、スイッチの切り分けによって、98本体の5インチドライブにとって変わるように作られている。つまり第1ドライブとしても、第2ドライブとしても使用できる。もちろん本来のまま第1、第2ドライブを5インチに設定することもできる。とうぜんながら、2HDにしか使えないけど、他の機種なら2HD、2DDどちらにもなる。価格は72,000円。問い合せ／ランドコンピュータ ☎(06)304—8424

▼ランドコンピュータ LDS-3VM



HIROBA の CORNER

ひろばのコーナー

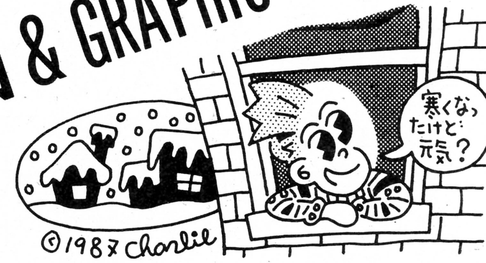


ATTACK!



READER'S TALK & GRAPHIC GUERRILA

さむーい冬。みんな元気にゲームしてる？　寒さのせいか、最近おハガキがジワジワ増えてきました。みんなこの調子でガンバって！



忘れもしない10月26日の朝9時30分。死神ともでも呼ぶべき友人がやってきた。ボクは起きたばかりで寝ぼけていたが、彼の『ウィザードリィー』のキャラが全滅したらしい。彼はそう告げると、何を血迷ったのかシステムディスクをロードし、ボクの『ウィザードリィー』のキャラの入ったディスクをフォーマットしてしまった。その光景を見ていたボクは、あ然としてしまい言葉が出なかった。そして、彼は笑顔で自宅へ帰っていった。ぢぐしょー。オレのキャラまでまきぞえにしやがって。オレの１カ月間の積み重ねは何だったんだ。

岐阜県　真野哲男　16歳

●不運！　悪夢だと思ってあきらめるしかありませんネ。哲男クンのキャラに合掌！（ひろコ）

『**ザ**ナドゥ』ファミコン化反対！　だってさっ、オレなんかテープだったから『シナリオII』ができねえんだゾ。

大阪府　横田滋生　16歳

●滋生クンが反対しても、出るものは出る。ハドソンに直接文句言ってみたら……。無理だと思うけど。（ひろコ）

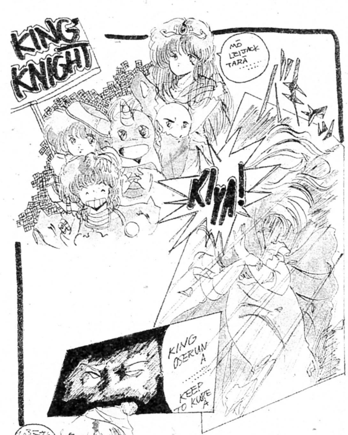
隠れサトウ発見！

みなさん、お正月はいかがおすごしたか？　私は可もなく不可もなくの平凡なお正月でした。と言いたいところですが、こら～っ！　と、私は声を大にして叫びたい。何はともあれ200ページのイラストを見てほしい。そうなんだ、お正月の間中ずっとトイレに閉じこめられていたんだ。だからコンプティークの中に隠れてるヒマがなかったのだ。探してくれた人、ごめんね。今月はしっかり隠れたのでヨロシク（隠れサトウ）

12月号の４コマママンガ“大江戸裏ワールド”の３コマ目の左側の松の木の下にマント犬を発見！

東京都　柴崎隆志　15歳

●そ～か、見つかってしまったか！　でも、これからも登場するのでヨロシクなっ!!（勝ファミコンのマント犬）



▲京都府　枯葉野舞妓サン『キングスナイト』コミカルで楽しい！

ボクの友人にＩクンというのがいます。Ｉクンは授業中によく“屁”をします。１日３発くらいします。そのうえ、教室でハエをかっていて、給食をエサとして与えています。どうしたら良いでしょうか？

愛知県　杉浦亘　15歳

●ウ～ン、困りましたネ。消毒しちゃおうか……。（ひろコ）

高校に入って７カ月たったけど、ボクは１回も家で勉強したことがありません。ホントだよ。だけど今日、無理関数のグラフが書けました。「きれいにできてる」と先生にほめられました。これもコンプティークのおかげです。ヨカッタ、ヨカッタ。うれぴーよーだ。

北海道　高瀬洋哉　15歳

●う～む、単なるゴマスリとしか思えないんだけど…。（ひろコ）

ボクは友人と２人で女子ソフトボールのコーチ（マネジャーともいう）をやっとります。この前なんかめずらぴーとかで、２回もテレビ局が取材にきたんだよ～ん。

福岡県　一力高広　15歳

●う～ん　確かにめずらぴー。ごっつい女のコたちにいじめられてませんか？　なんだかとっても不安……。（ひろコ）

ファミコン版『ガルフォース』の広告がコンプティークに出てたけど、



◀栃木県　てるっぽＧＴ号
実感がこもってますね～。
▶バトル・ホークくん
『ロボレス2001』うん、確かにあれはおもしろい



おたより待ってます！　ひろばのコーナーではみんなのお便りを待っています。セッショントーク、リーダーズトーク、グラフィックゲリラetc. どんなことでもけっこうです。みんなドンドンお便り送ってネ。あて先は、〒160 東京都新宿区四谷1-8-14四谷１丁目ビル6F　コンプティーク編集部　ひろばのコーナー係へ。



◀福岡県 天昇クン トーンは全部61番。みんなそうやって上手になっていくんだよ

あのコは♂ですよねえ？ 友人αは「きっと♀だ！」と言ってきかない。まちがった方が増刊『福袋』を3冊買うことになってます。ど〜か正解を教えて。

三重県 加藤元由 18歳

●う〜ん 微妙なところですが、はっきり言ってあの子は♂です。元由クンおめでと。（ひろコ）

●ボク、あの子、タイプです。（編集長）

コンプティーク12月号の「ＭＹＳＴＥＲＹ倶楽部」の第３話解答編の一番最後、ケントのセリフを読んでみよう。あれで『スチュワーデス物語』の片平なぎさを思い出すのはボクだけだろうか？ 作者も『スチュワーデス物語』を見ていたのかな？

東京都 みやおすずむ 14歳

Ｈ大プレゼントに応募しようとしてヨッチャンズマークを切りとったけど、それをなくしてしまった。しようがないからもう一冊コンプティーク買っちゃった。どうしてもＨな本が欲しかったから……。

東京都 石崎朋也 14歳

●良い心がけです。これからもなくしてください（じょーだんですよ、朋也クン）（ひろコ）

注目！ 左ページのタイトル横のイラストを見よ。ご存知（知らない人もいるかも知れないけど）の地球丸クンだ。これからもみんなのイラストを使っていくので、みんなどんどん書いてネ。（ひろコ）



▶広島県 芳賀直人クン 長い髪ガステキ。ひろコもあやかりたいな、っと！



▲岐阜県 すれいやあクン 迫力満点の「キングスナイト」。ドラゴンがリアルに描けてます







ハヤシブームのルーツを探れ！

交換日記コーナーのレギュラーの座を投げうち、このコーナーに鞍がえした林さん。編集部のみんなの胸にわだかまっていた林さんへの疑問の数々をひろコがレポート。林さんは満面に笑みを浮かべて答えてくれました。

Ｑ：奥さんとはどうやって知り合いに？ Ａ：よくある友だちの紹介。面談即決です！ Ｑ：後悔はありませんか？ Ａ：今んとこはまだ…。Ｑ：夢は？ Ａ：田舎で悠々自適に暮したい。Ｑ：なぜカメラマンになったんですか？ Ａ：楽してもうかると思ったから。Ｑ：実際は？ Ａ：…… Ｑ：独身時代に比べ、食生活は充実しましたか？ Ａ：少し…。

結婚しても仕事上、外食の多い林さんは、新妻、京子さんと共に夕食ととることは少ない。最後に一緒に夕食をとったのは５日前、あさりとしめじのスパゲティーだったとのこと。再就職するとすれば、お坊さんがいいと言う。信心深い林さんの新居には親友ＧＯ！氏より贈られた神棚がある。謎の白いシャツと白いジーンズは各４枚、２本所有して、毎日、自分で洗濯している。顔は水のみで洗い、歯は塩で磨く。趣味は日曜大工。自分のチャームポイントは全身！ だそうだ。

新潟三区の出身だが田中角栄を尊敬しているわけではない。古風な人かと思うと、妻の浮気については、"しょうがないヤツだ" と言って許すとの進歩的な面もある。ＮＨＫ、年金はしっかり払い、子ども時代はかわいかった（自称）林さんからの読者へのメッセージは、"精いっぱいがんばりますので応援よろしく！" とのこと。まあ！ アイドルみたい。

イラスト 原美恵子

ひろコのセッショントーク
HIROCO NO SESSION TALK



ゴウゴウと三原山は噴火する！　ホイホイと3億円は盗まれる！　ドタバタと原稿は落ちる!?　でも今月もひろコは元気モリモリよー

ひろコです。いやー、年末の編集部の忙しさったらなかったね。おりしも編集部に数台あるテレビは、三原山の噴火の模様を映し出していて、いやがおうにも地獄の修羅場をもりあげていた。

舞いあがってしまった久木さんは「ボクが新3億円事件の犯人です」なんて言ってるし、角田さんは「オレは新婚なんだゾ!!早く帰らせろ～!!」と怒り狂ってしまうし、吉田さんはパンツかぶって編集部を走りまわってるし、高野さんは熟睡してるし、片岡さんも黙々と黙りこんでいるし、もう手がつけられない。そんな中で、迎賓館に近い四谷一丁目ビルの灯は、いつまでも消えないのでありました……。

さて、今月は最近ボチボチ話題のテレホン・アドベンチャー（略してテレアド）のことからいきましょう。

これは、『エンター』（東京書籍）という雑誌で連載されているスペース・ファンタジーのストーリーをまず読みます。ストーリーが緊迫したあたりで、そのシーンの末尾に書いてある電話番号に電話をかける。すると、音楽とともに物語の次の展開へのヒントを得るわけ。そして、その情報をもとに、再び雑誌で次の展開へ進むわけ。この時、自分の情報判断がおかしかったら、死んじゃったりもする。小説のアドベンチャーと違って、サウンド（キャラクターの声や効果音）が入ってるところと、電話がつながるまでどーなるかわかんない、ってとこがおもしろいね。なんでも、こうした雑誌とタイアップしたテレアドだけじゃなく、電話だけでもプレイできるテレアドも、現在企画中なんだって。

興味のある人は、1月20日まで欄外の電話番号で「お年玉おみくじクイズ大作戦」ってのをやってるから、トライしてみるといいね。プレゼント付きのクイズが出るらしいよ。

電話ででもアドベンチャーゲームができちゃう

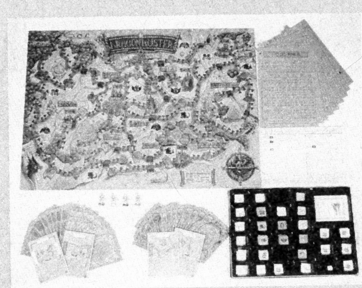


INFORMATION

ナムコットからボードゲームシリーズ第3戦発売！

『ドルアーガの塔』『パックランド』に続く、ナムコットのボードゲームシリーズ第3弾『ドラゴンバスター』が発売された。

プレイヤーが主人公クロービスとなり、セリア姫をさらったグレートドラゴンを倒し、姫を救出すべく旅に出る、というゲームストーリー。1人用、2人用のルールが別に設定されているので、プレイヤー数に応じた楽しみ方ができるよ。価格は3000円。問い合せはナムコ（☎03-756-7651）へ。



カシオのMSXユーザーキャンペーン開催中！

MSXパソコンでおなじみのカシオが、2月28日までMSXユーザーキャンペーンを実施している。期間中にカシオ製品（MSXソフト、MX-101、MW-24）を買うと応募ハガキがもらえ、ハガキについているラッキースロットの星の数によって、シール、キャップ、トレーナーなどが当たるというもの。その他にも、オリジナル・ライセンスバッジ、BMX自転車などが当たるプレゼントもあるよ。新作ソフトも発売し意気盛んなカシオ。今年はMSXの年かな？問い合せはカシオ☎（03）347-4830へ。

テレアドしよう！　上でお知らせした「お年玉・おみくじ大作戦」の電話番号です。大阪→☎(06)347-9999、長野→☎(0262)35-8000、山口→☎(0834)29-5500です。さあ、さっそく電話してみよう。でも、まちがい電話はしないように！　番号を正確にダイヤルしようネ！

86なんだかチ○ポをオモチャがわりにもて遊ばれてるような変な気分になってきた。「おらおら、ぜんぜん感じねーぞ。もっと気合入れてやれ！」とハッパをかけるのなら93へ。つまんないのでやめさせて、とにかく一発やっちまうのなら79へ。

ところで、最近ＳＥＧＡファンのおたよりが多いようだ。「ひろコさん、こんにちは。ボクの友だち周辺では、最近ファミコンよりもＳＥＧＡマークⅢの方がいいというヤツが多くなってきてるみたいなんです。編集部ではどうですか？ 早く『スペースバリアー』やってみたいなー」（大分県・渡辺浩二・15歳） そうなのね。ついに、あのゲーセンでの一番人気『スペースバリアー』がSEGAで出た。こりゃスゴイぞってことで、マルカツ・ブラザーズのナカジMark Ⅲに、ＳＥＧＡの魅力を語ってもらったよ。もちろん本誌ＳＥＧＡニュースでおなじみね。

「今や“ＳＥＧＡを持ってないヤツはゲーマーじゃない”というのは常識です」といきなりカゲキにナカジMark Ⅲは、その業界一優しい瞳で語った。「もともと、ＳＥＧＡ Mark Ⅲは、ファミコン以上のものを！ ということで製作されたマシンなんです。だからグラフィックがキレイだし、ゲーム自体の完成度が非常に高い。バグだって少ないしね。名作『ファンタジーゾーン』なんか、やはり細かい気くばりをビシビシ感じますネ。悪霊退治の終了したラスト、お父さんの全景がスクロールアップしてくるとろは、感動的ですね。個人的には『青春スキャンダル』なんかも好きですよ」

ふーん。これはたいへんな熱の入れようだね。

うん、“マジカルエミの着せかえ人形が宝物”だけあるね。エッ!? 古傷に触れないでって。ハイハイ。だけどなんで、そんなに優秀なＳＥＧＡが、ファミコンにおされてるのかな？

「当初、ＳＥＧＡのソフトにいいものがなかったんですよ。だからハードの普及率を伸ばせなかった。だからなんとなく、マニア向けになっちゃったんですね。ボクは、マリオ以降、ファミコンのソフトを買ったことないんですよ。だってやたら難易度だけ上げたり、マップをバカ広くしたりしてるように見えるんです。もっとシャレっ気が欲しいなあ」

なるほどね。と、そういうナカジMark Ⅲではあるけど、ファミコン新作では『ザナック』（ポニー）が、なかなかのもんだってさ。

ってことで、今回はおしまい。おたよりの方もよろしくね。

SEGAを知らずばゲーマーにあらず!?



大江戸裏ワールド

中野豪



カケフ君も使ってるテレビゲーム用フィルター

みんな元気にゲームしてるかな？ ウム、そうか元気なのはいいけど、目の疲れにも注意しなくちゃいけないよ。目が疲れたなと思ったら、これ。目にやさしいテレビゲーム用フィルター“PC BOY”だ。ワンタッチで装着でき、外光の反射も防止。紫外線を100％カットし、可視光線の45％をカットするのでテレビ画面がクッキリ＆ハッキリ。サイズは３種類あり、Ｓが12～15インチ、Ｍが16～19インチ、Ｌが20～22インチのテレビに対応。価格はＳが8800円、Ｍが12,800円、Ｌが14,800円。

また、PC BOYのテレビＣＦには、ご存知、あのカケフ君（相良健治）が登場（写真）。「所ジョージのただものではない」にレギュラー出演しているあのカケフ君がＣＦキャラクターなのだ。発売は東レ、問い合せは東レアイリーブ（☎03-354-5711へ）



★先月の懺悔

今月はたくさんあります。まずは『ソフトハウスマラソン』に２つ。45ページの“ゲームアーツ”のところで、プレゼントを紹介している内田さんの写真のキャプションに“太っ腹社長”なんて書いてしまった。でも内田さんは専務。内田さん、ホントの社長の宮路さん、ごめんなさい！ ちなみに、内田さんが太っ腹なのは本当です。もう１つは48ページの“ストラッドフォードコンピューターセンター”のプレゼント紹介の文中「獣魔伝ガブラル」とあるのは「摩訶迦羅」のまちがいです。ゴメンナサイ。

そして、もうひとつは『Ｈコミック・アドベンチャー』で、86番がぬけてしまいました。ホントはトップシークレットテレフォンでやるはずだったんだけど、その告知をのせるのを忘れてしまったのです。ページの上に全文掲載しましたので、途中だった人、リプレイしてみてネ。ということで、平謝りに謝って、今月は御免。

おわびと訂正 １月号の「パソコン通信体験講座」の“JUPITER”の紹介記事に誤りがありました。会員数100名とあるのは誤りで、現在会員数は2000名をこえています。また、４回線とあるのは３回線の誤りです。ここに訂正しておわびいたします。



寒い冬です。外で遊んだり、ゲームをしたりするのもいいけど、たまにはじっくり読書、読書。読書は知識のみなもとです。さーて、今月も硬派から軟派まで、楽しい本をどーっさり紹介しちゃうよ。

先江進の興奮本ガイド⑨



▲公爵ロビーの大逃走
グレゴリー・マクドナルド著
サンケイ文庫 480円

グレゴリー・マクドナルドは、新聞記者フレッチやフリン警視のシリーズで人気のある作家だけれど、今回はそれらとはまったく異なる路線で書かれた、ユーモア・アドベンチャーとでもいえる作品を紹介しよう。こどもの誘拐がテーマだけれど、ハードボイルド調ではなく、事件自体が物語の中心となって、どんどん進んでいってしまうといった調子の作品だ。

……ロビーは校長先生に呼ばれた。

「きみの両親のことだ、ロビー。きみの家はロンドンのメイファーにあったな」

「ええ、そうです。メイファーです」

「そこへの直撃弾だったんだ。元気を出せ、ロビー。もっと悪いことになっていたかもしれんのだ。ご両親といっしょに爆撃にあうかわりに、きみはこのウーズリースクールで、安全でゆるぎない平和を楽しんでおったんだ」

父と母を失った8歳のロビーは、1人ニューヨークに疎開することになった。港に降りたったロビーは、出迎えてくれるはずの新聞記者サディアス・ラウリーを待った。他の人は出迎えの人とどんどん港を去って行くのに、ラウリーが来たのは、半日もたってからだった。しかも、迎えるのが迷惑そうな態度をみせるラウリー。自分はどんどん酒を飲むのに、ロビーにはビスケットしか食べさせてくれない。ところが、ロビーが公爵の息子だと知ったとたん、ラウリーは即座に頭の中で記事を書き上げ、電話でニューヨークスター社に送った。

ラウリーの家について出された夕食がサンドイッチ1個。この先自分のめんどうは自分でみなければいけないとさとったロビーは、翌朝、自分が行くべき小学校を探す



イラスト／原美恵子

今回は移植テクまで教えるぞ

パソコンゲームと遊ぶ本“アソコン”も、とうとうNo.8を迎えた。今回の目玉は、なんといっても“巻末大特典”のプログラムリスト。ビギナーにもわかるプログラム解説や移植テクまで公開ってわけ。そして大好評の“10大ゲーム・攻略ヒント&マップ大公開”も。



▲アソコンNo.8
辰己出版
600円

同人誌まんが傑作選'86なのだ

“同人誌まんが傑作選”と銘うたれてはいるが、編者の戸山氏は「ベスト集大成ではない」と、あとがきに書いている。それだけ同人誌作家は層が厚く、把握しきれないということだろう。完全再録中心の本だから、それぞれの作家の持ち味がしっかり楽しめそう。12作。



▲TEA・TIME
スタジオバトル編
白夜書房 850円

SFアニメがゲームになった

信夫たちが乗るスクールバスが、未来からの逃亡者アギノ・ジロにのっとられる。タイムジャンプの末にバスは“本能寺の変”の前日に出現し、途中から同乗した武士、平助は信長に光秀の謀反を知らせてしまう。歴史は変わるか？ アニメが本格ゲームブックに。



▲時空の旅人
角川文庫
380円

謎の古歌をもとに埋蔵金探し

薩摩半島の西南端に位置する坊津は、かつて鎖国令の出ていた江戸時代に、密貿易の根拠地となった。ここで見つけられた古歌をもとに、秘められた暗号や謎を解いて、南海の小島に眠る埋蔵金を発掘しようというゲーム。出現する敵と戦いながら宝を探しあてよう！



▲宝島（トレジャーハンターズ）
西東社 580円

いいSF小説と出会うために

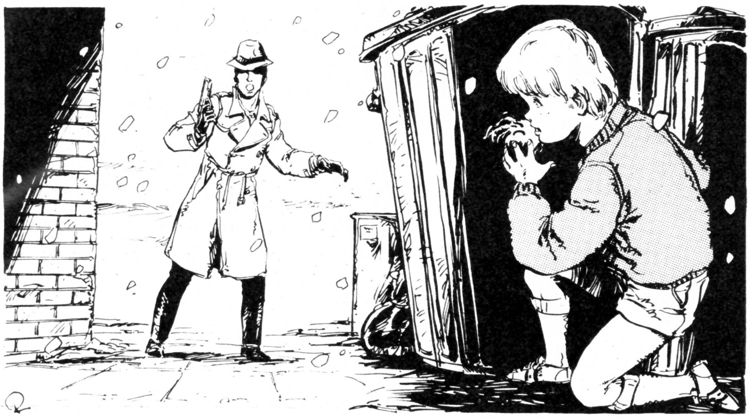
600人を超えるSF作家の作品、プロフィールを紹介したのがこの本。しかも、代表的な作品を、①読みやすさ②性格描写③アイデア④文学性…と項目をたて、評価しているのがおもしろい。ほかに「作家名鑑編・上」「入門・歴史編」がある。本を選ぶ時の参考にしよう。



▲最新版SFガイドマップ・作家名鑑編・下
安田均・岡本俊弥監訳
サンリオSF文庫660円

プレゼント！ 上のBOOK REVIEWで紹介した本をみんなにプレゼントしちゃうよ。(『時空の旅人』と『TEA TIME』は5冊ずつ）ほしい本のタイトル、住所、氏名、年齢、職業（学校名）を明記して、〒160 東京都新宿区四谷1-8-14四谷一丁目ビル6F コンプティーク編集部 エキサイティングライブラリー2月号係へ。

イラスト／中村亮



ために、家のまわりを歩いた。最初は4ブロック、次は8ブロック単位。そして、16ブロック単位でまわっていたときに、街角に太った女性が立っていた。

「すみません、小学校はどこにありますか」

「私が連れていってあげるわね」

ロビーは太ったおばさんについて地下鉄に乗り、やがて薄暗い建物の中に案内された。部屋に入ると、車椅子にすわった男が、やりかけのジグソーパズルから目をあげた。

「そいつは誰だ」

「わからないの。でも朝刊に出ていたわ。有名なこどもらしいの。とにかく私、この子を誘拐しちゃったみたいよ」

新聞を読ませてもらったロビーはびっくり仰天。“公爵の子息は孤児”というタイトルで、写真入りの記事が出ていたのだ。車椅子の男が言った。

「孤児を誘拐したって？　いったい誰が身代金を払うんだ」

ところが、身代金を払う人が現れた。誘拐されたことがわかったラウリーは、翌日のニューヨークスター紙で、“公爵ロビー誘拐さる”の大スクープを報じ、同時に身代金10万ドルの基金を呼びかけたのだ。

ロビーを誘拐した太ったおばさんも、車椅子のおじさんも、ラウリーよりははるかにやさしかった。第一、腹がいっぱいになるだけの食事はさせてくれた。ところが、おばさんの弟のトニーが、なんと殺し屋だったのだ。身の危険を感じたロビーは、雪の降る中を逃げだした。とりあえず、この寒い夜をすごす場所を探していると、道端にバンがとまっている。ロビーはじゃがいもの入った袋にもぐりこんで眠った。

しばらくすると、バンが動きだした。運転台の仕切り窓から見ると、運転しているのはなんとトニーではないか。しばらく走ったあと、バンは止まった。すると「バギューン」という音が聞こえた。びっくりしたロビーは、思わず音をたててしまった。振り返ったトニーの手には、引金を引いたばかりのピストルが握られていた。

殺人を目撃してしまったロビーにとって、もはや身代金とは関係なしに命が危なくなってきた。逃げるロビー、追うトニー。自分の背丈の3倍もありそうな路地の塀も、奇跡的なジャンプで飛び越えた。そこにはゴミの缶がいくつかあったので、そのうちのひとつにもぐりこんだ。トニーが塀を乗り越えてきたらしい。

「おい、チビどこにいる。おい」

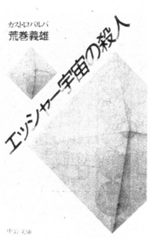
さて問題。キミがロビーならどうする。

○○○　○○○

なんてコマンドも、このバヤイ受けつけてくれるかもね。まだまだロビーの逃走は続くけど、今月はここまで。

幻想都市を舞台に殺人事件が

「物見の塔」「無窮の滝」「版画画廊」…という天才画家エッシャーの描き出した超建築の街、カストロバルバを舞台に起こる連続殺人。探偵の万治陀羅男が事件を解決していくが、そこは…単にミステリーだけに終わらず、心理分析へと物語は展開していくのだ。



▲エッシャー宇宙の殺人　中公文庫　荒巻義雄著　420円

ひろコの★今月の1冊





▲ブルックリン物語　ピート・ハミル著　ちくま文庫　320円

コラムニストとして活躍中のピート・ハミルの自伝小説。1950年代、朝鮮戦争によって、週に120人ものアメリカ兵が死んでいた時代…。アイルランド移民のハミル一家は貧しかった。海軍新兵訓練所からクリスマス休暇で帰省したピートの寝るベッドもないほどに…。それでも彼はブルックリンが好きだった。外の世界を見たくて海軍に入隊した17歳のピート。もちろん、ブルックリンでは大きな夢は育たない。でも、父も母もガールフレンドもそこに住んでいることに、彼は入隊してはじめて気づいたのではないだろうか。

やっと出入りを許された酒場で、友だちに囲まれていながらまだひとりぼっちだと感じたこと。昼間、ガールフレンドのことで泣いたこと、初めて父と腹をわって話をした夜に、父が友人に“自慢の息子”と紹介してくれたこと…。旅立ちの朝、ピートは前より自由になった気がしていた。

ラジコンのすべてがわかるよ

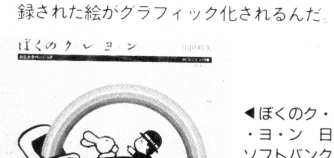
遠くはなれている模型を意のままに操作する…。今までのラジコンの楽しみといったらそれにつきたけど、今は、いかに速く走らせるか。つまりレースの楽しみにまでラジコンは広がっている。この本で、ラジコンのしくみから走行テク、改造テクまでマスターできるよ。



▲よくわかるラジコンカー　水谷紀雄著　西東社650円

グラフィック化できる絵本

ページをめくるとカワイイ絵と何やらプログラムらしきものが。そう、これはタダの絵本ではないのだ。記された簡単なプログラムリストを打ちこむことで収録された絵がグラフィック化されるんだ。

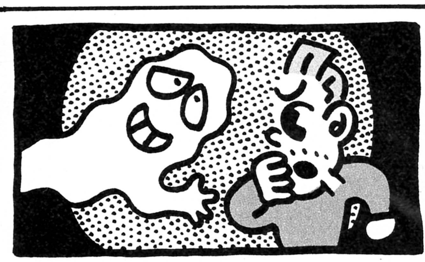


◀ぼくのク・レ・ヨ・ン　日本ソフトバンク　1400円

プレゼント！　興奮本ガイドのブラインドコマンドの正解者10名に、コンプティークのオリジナルTシャツをプレゼントします。今月の問題はちょっぴりひねってあります。気をつけてネ。あて先は左ページを見てネ。なお、先月の解答は、センヲ　キルでした。

マークのおののき探険隊

一生懸命勉強していたら、な、なんと教科書に人の顔が写っているではないか！　おののく前に、気絶しそうになった。今月はそんな恐怖の写真をレポートしてみたよ



認定番号225番　高層ビルの壁にうかぶ顔！

はじめまして、マーク隊長。同封しました写真は、実は私が使っている教科書に載っていたものなのです。

理科の時間になにげなくページをめくっていると、いきなり誰かが「岡田有希子の霊だ！」と言ったんです。

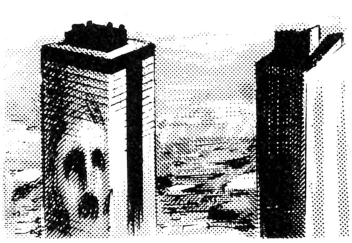
それでよく見てみると、“晴れの日”という題で載っている、新宿副都心の高層ビルの壁の窓ガラスに顔らしきものがありました。

このビルはクリスマスの夜などに、各部屋の明りをコントロールして、クリスマスツリーなどの壁絵を出すビルなので半信半疑なのですが、でも、見れば見るほど人の顔に見えてくるのです。

マーク隊長、ぜひ鑑定をお願いします。
（東京都・和中啓二）

●

……東京の三鷹に住む読者の和中クンから、こんな手紙とともに、中学の理科第２分野の教科書のきりぬきが送られてきたのは、11月も終りのある寒い日のことだった。



彼が送ってくれたきりぬきの写真は、教科書の巻頭にあるカラーグラビアの部分のページで、気象についての内容の資料なのか、「晴れの日」というタイトルがついた、新宿の高層ビル街を写した航空写真だった。

寒さがつのるにしたがって、だんだんと情報の数が少なくなる今日この頃、われわれは大きな期待を持ちながら、そのきりぬき写真を見回した。

最初に霊の姿を発見したのは、マーク隊長だった。

いくつかある高層ビルのうち、手前側の中央にそびえたつビルの壁面に、ショートカット姿の人の顔が、クッキリと写っていたのだ。もし、これが霊の姿だとすると、ビル全面に写ったこの顔は、たてよこ数十メートルにもおよぶ、巨大なものだということになる。はたしてそんな大きな霊現象が起こり得るのだろうか。

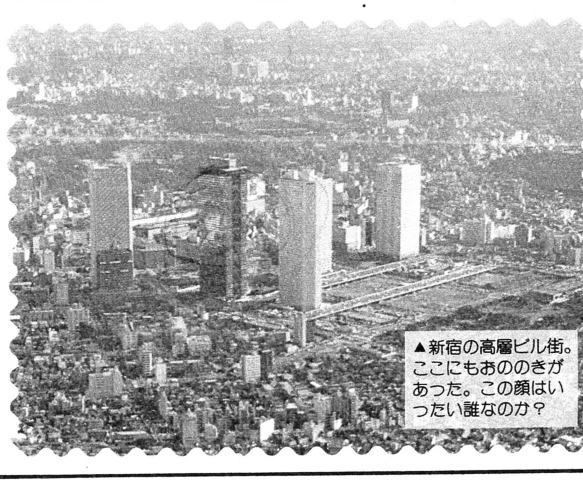
ビルの影、太陽の反射など、いくつかの憶測もとびだしたが、われわれはとりあえず調査に望むことになった。しかし、このビルがどのビルなのか、それを特定しなくてはならぬ。われわれは新宿周辺の地図を広げ、その写真と見比べてみた。

ところが、地図と写真ではかなり様子が違っていた。地図にあるビルが写真には写ってなく、いまと比べて空き地がかなり多いようだ。そいうことは、この写真は最近撮られたものではなく、少なくとも岡田有希子事件以前に写されたものだろう。したがって、この顔は岡田有希子の霊ではありえない。とすると、この顔はいったい誰の顔なのだろうか？

新宿に高層ビルが建設されて、もう10数年になり、ビルの高さも、数もどんどん増えたが、当時からその高層ビルの上から投身自殺をする人がおり、あまり表にはでないが、今でも自殺者が後をたたないという話だ。とすると、このビルの壁に現れた顔は、この高層ビル街で亡くなった自殺者の、浮かばれない霊の姿だといえそうな気がする。

自殺者といえば、数年前、俳優の沖雅也がこの高層ビル街から飛び降りた事件が思い出される。この写真の霊の姿をよく見ると、髪の形や輪郭など、なんとなく沖雅也に似てはいないだろうか。もしかすると、この写真の霊は沖雅也なのかもしれない……。

今回は和中クンのレポートをとりあげたが、教科書に霊写真が載っているという報告は、ベトナム戦争の戦火や原爆ドームの写真など、数多くよせられている。キミの今使っている教科書にも、不思議な写真が写っていないだろうか……。



▲新宿の高層ビル街。ここにもおののきがあった。この顔はいったい誰なのか？

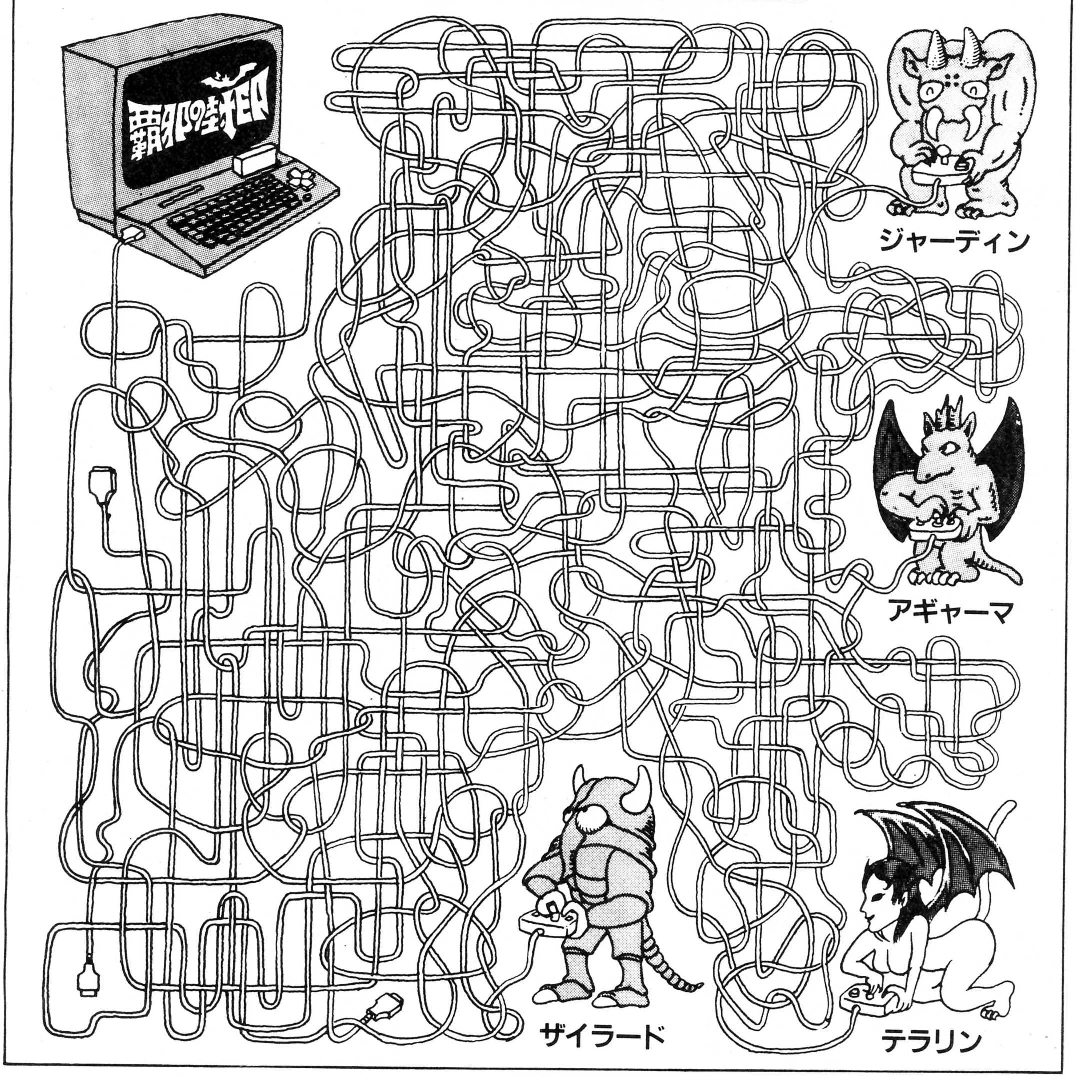


パズルクイズ
PUZZLE・QUIZ

ヒェーッ、目がまわっちゃうよ〜っ！　ゲームに熱中している5匹のモンスター。『覇邪の封印』を楽しんでるかな？

パズル制作／草野公平

バトル・オブ・ジョイスティック



『覇邪の封印』のモンスターがゲームしてるッ！

人気バツグンの『覇邪の封印』に登場する4匹のモンスター、ジャーディン、アギャーマ、テラリン、ザイラードがゲームに興じているところ。でも、実際にゲームをしているのは1匹だけ。さて、それはどのモンスター？　正解をハガキに書いて、〒160　東京都新宿区四谷1-8-14四谷一丁目ビル6F　コンプティーク編集部・パズル係に送ってネ。しめきりは2月6日。正解者5名にオリジナルTシャツを送ります。



先月の解答

『悪魔城ドラキュラ・パズル』いかがでしたか？　じっくり見てればわかっちゃうんだけど、それがなかなかタイヘンなんだよネ。というわけで、正解は⑦のピースでした。ほら、コウモリとかムチのしなり方が違うでしょ。まちがっちゃった人は、実際に切ってみて確かめてみようネ。さ〜て、今月はむずかしそうだよ。先月号はけっこう解答率が高かったけど、今月の“バトル・オブ・ジョイスティック”はてごわいヨ！

COMPTIQ Billboard
コンプティーク　ビルボード

読者のための伝言板です。未成年者による売買・交換などは、保護者の認め印を忘れずに。このコーナーでの売買は当事者間で行なわれるもので、トラブルが生じても編集部では責任を負いかねます。



譲りたい

●ＰＣ－9801用アミューズメントボードＡＶＤ－98＋付属ソフト(5"２DD)を10000円で。ＰＣ－9801用ソフト『テグザー』『アルファ』『ザ・ブラックオニキス』『ザ・ファイヤークリスタル』『覇邪の封印』『メルヘンヴェール』『ブラスティー』『聖女伝説』『レリクス』『ロマンシア』を各3000円で譲ります。Ｗ〒で連絡を。〒986 宮城県石巻市向陽町5-7-15
庄司　慎

●ＰＣ－8801mkⅡＳＲ用ソフト『ウイバーン』を4000円、『ザナドゥ』を3000円、『スーパーランボー』『冒険浪漫』を各2500円で。希望ソフト名を書いてＷ〒で連絡を。〒710－02　岡山県倉敷市玉島長尾3-255
高田知英

●ＰＣ－9801Ｕ／ＵＶ用3.5"２ＤＤ版ソフト『カーマイン』（箱、マニュアル、サウンドテープ付）＋『アルファ』（箱、マニュアル、ピクチャーレコード付）を6000円で譲ります。あなたの『ザナドゥ』or『レリクス』or『現代大戦略』との交換も可。Ｗ〒で連絡を。〒021-02　岩手県一関市舞川字湯坪61-3
小野寺力

●ＰＣ－8801mkⅡＳＲ用ソフト『ファイナルゾーン』『ばってんタヌキの大冒険』を1500円以上で。他のソフト（箱無、説明書付）との交換も可。Ｗ〒で連絡を。〒703 岡山県岡山市旭東町3-3-10
藤井敏朗

●ＰＣ－8801mkⅡＳＲ用ソフト『ウイングマン２』（５Ｄ）を3500円ぐらいで（送料込）。おまけとして『リグラス』『軽井沢殺人事件』『アルバトロス』のいずれか１本をつけます。〒490-12　愛知県海部郡美和町蜂須賀住宅70号
保坂信孝

●ＰＣ－8801mkⅡＦＲモデル30、完動、美品、箱、マニュアル付、61年２月購入を12万円で。値引き可、価格応談。Ｗ〒で連絡を。〒816 福岡県大野城市瓦田2-7-18
太田吉治

The Present

寒～い冬に、あったか～いプレゼント！全部でファイテム、さあ、もってけ！

細長～い、亜美ちゃんのポスター！



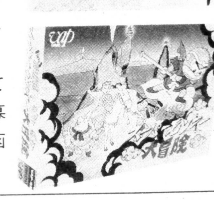
ご存知『くりいむレモン』の亜美総集編の発売を記念して、細長～いポスターを20名にプレゼント（２種類、各10名ずつ）。ビデオ史上空前のベストセラーを記録した『くりいむレモン』。このポスターを部屋に貼れば、亜美ちゃんはもうキミだけのもの、なんちゃって！

最新ソフト３本で寒さをぶっとばせ

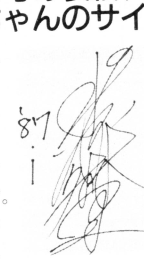
寒～い冬、長～い夜とくれば、やっぱりファミコンだね。とゆ～わけで、アイレムの新作『きね子』『魔鐘』、そしてＶＡＰの新作『西遊記』を各３名、計９名にプレゼントしちゃいます。

『きね子』（ディスク）は、ご存知、動くジグソーパズル。動いているバラバラの画面をひとつに組みあげていくんだけど、けっこう難しいんだよね、これが。『魔鐘』は１メガを使用したリアルタイム・ロールプレイングゲーム。『西遊記』はあの孫悟空をモチーフにしたアクティブ・ロールプレイングゲーム。どれも楽しさあふれるファミコンソフトです。さあ、気合を入れてしっかり応募ハガキを投函しよう！





今月号の表紙、麻里ちゃんのサイン



今月号の表紙を飾ってくれた水谷麻里ちゃんのサイン色紙を10名にプレゼントしちゃいます。新人賞もい～っぱいとって、ますますがんばる麻里ちゃん、今年は飛躍の年だネ。

スタローン主演の超特大バッジ！

スタローンの最新作『オーバー・ザ・トップ』の公開を記念して、東宝東和からビッグなプレゼント！　何がビッグかというと、プレゼントするバッジ。な、なんと直径15cmもある。こいつを胸につけて歩けば元気100倍。５名にあげる。



コンプティーク・ビルボードへのハガキの出し方　譲りたい、譲ってほしい、交換したいｅｔｃ．のどれを希望するかを書いて、ソフト名、希望価格・条件の他、住所、氏名、年齢、職業、電話番号を明記して、〒160 東京都新宿区四谷1-8-14四谷一丁目ビル6Ｆ　コンプティーク編集部　コンプティーク・ビルボード係へ

譲ってほしい

●FM-7本体＋データレコーダー＋カラーテレビアダプター＋ゲームソフトを３万円で。W〒で連絡を。
〒378 群馬県沼田市下之町897
金井未来緒

●PC-8801用ソフト（５D）『ザナドゥ　シナリオII』『ブラスティー』『覇邪の封印』『ウィザードリィー』『冒険浪漫』『北斗の拳』『三国志』『殺人倶楽部』『ハイドライドII』『アステカII』他40本ぐらいのソフトを１本1200円ぐらいで譲ります。くわしくはW〒で連絡を。
〒650 大阪府泉大津市西港町13-15
滝本良夫

●FM－77AV用3.5D版ソフト『ウィル』『テグザー』を2500円前後、『トリトーン』『ハイドライドII』『リグラス』『ウイングマン2』『地球戦士ライーザ』を3000円前後、『夢幻の心臓II』『レリクス』を3500円前後で（すべて箱・マニュアル付）。W〒に希望価格を書いて連絡を。〒791-31 愛媛県伊予郡松前町新立731
松岡信一郎

●FM－77AV用3.5D版ソフト『ウィザードリィー』『夢幻の心臓』（箱・マニュアル付）を4000～6000円ぐらいで譲ってください。W〒で連絡を。〒463 愛知県名古屋市守山区小幡北山2761-82 緑住15-306
佐藤新一

●セガSC-1000II（ジョイスティックは１個しかつかない）を7200円で。買ってくれた方には『N-サブ』『エクセリオン』『スペースアーマー』をつけます。まずはW〒で連絡を。〒130 東京都墨田区緑1-9-6
中島康幸



交換したい

●当方のファミコン本体（86年10月購入、新品同様）＋ソフト＋αを、貴方のセガマークIII本体と交換してください。W〒で連絡を。〒737-01 広島県呉市広町956-1
串山　忍

●当方のX１用ソフト『ザナドゥ』or『ハイドライドII』or『ウィル』（箱、マニュアル付）を、貴方の『覇邪の封印』or『夢幻の心臓II』or『177』（いずれも５D）を交換してください。箱、マニュアルの有無を書いてW〒で連絡を。〒981-31 宮城県泉市向陽台4-34-6
青木英樹

●当方のX１用ソフト『ハイドライドII』（５D、箱・説明書付）を、あなたのX１用ソフト『夢幻の心臓II』（５D、箱・説明書付）と交換してください。W〒で連絡を。
〒375 群馬県藤岡市宮本町1109-1
千木良敏貴

●当方のPC－8801用ソフト『三国志』を、あなたの『ROGUE』or『ヴァリス』or『シルフィード』（箱・マニュアル付）を交換してください。連絡はW〒で。〒390-03 長野県松本市大字岡田町494
秋元　一

●当方のPC－8801用『アルファ』（箱・マニュアル付）を、貴方の『デストラップ』or『帝王の涙』（どちらも箱・説明書付）と交換してください。W〒で連絡を。〒227 神奈川県緑区荏田町1518
浜田義孝

●当方のX１用『ウイングマン２』（５D、箱・マニュアル付）を、あなたの『ザナドゥ』or『リグラス』（５D、箱・マニュアル付）と交換して。W〒で連絡を。〒297 千葉県茂原市東郷1828-4
井岡祐一

会員募集etc.

●「ALL RIGHT」会員募集中！
当クラブは幻になりつつあるMZ－2500のクラブです。当クラブは「少ないユーザー、たくさん寄れば文殊の知恵」をモットーに、ソフトの情報交換の場にしたいと思います。クラブが大きくなれば会報を出したいと考えています。入会金、会費はなし。住所、氏名、年齢、職業、電話番号を明記し、返信用の封筒を同封して下記へ。〒300-11 茨城県土浦市荒川沖410
土田邦男

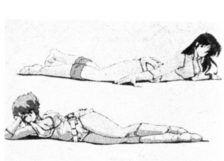
●「こ・た・つクラブ」会員募集中！
当クラブはPC－88、X１のディスク・ユーザーのためのクラブです。内容はソフトの情報交換と会報の発行です。ソフトは120本ほどそろえています。入会金や会費は不要。下記あてにW〒で連絡を。〒612 京都府中郡峰山町杉谷1087
藤居宏之

●「REMLIA」会員募集中！
当クラブではただ今、CGイラスト大好き人間を募集しております。活動内容は、会報ディスクの発行、イラスト交換、オリジナルゲームの提供などです。対応機種は今のところPC－88、X１、MZ2500、FM-7シリーズです。60円切手を同封して下記に連絡を。〒652-91 神戸市兵庫郵便局私書箱45号　REMLIA

●88パソコンクラブ会員募集中！
PC-8801mkII/SR/TR/FR/MRのユーザーのためのクラブです。月１回発行の会誌も、ソフト情報からヒントまでもりだくさんです。くわしいことは、60円切手を同封して下記へ。〒294 千葉県館山市館山977-2
新谷卓也

ダーティペアのタペストリーだよ

ご存知ダーティペアのしゃれたタペストリーを３名にプレゼント。これを壁にはって、時々それをながめて…、ウーン、これは勉強がはかどりそうだな。タペストリーって壁かけのことだよ。念のため。



応募方法

プレゼントの当選者は、本誌とじこみハガキのアンケートに答えてくれた人の中から抽選で決定します。応募ハガキには、今月号でよかった記事３つに○を、つまらなかった記事３つに×を、それぞれ所定の欄に記入してください。

当選者の発表は、プレゼントの発送をもってかえさせていただきます。官製ハガキは無効です。しめ切りは、昭和62年２月６日です

●雑誌公正競争規約の定めにより、この懸賞に当選された方は、この号の他の懸賞に当選できない場合があります。
●コンプティーク・ビルボードでのW〒は、往復ハガキか返信用封筒を同封した手紙のことです。

イラスト／原美恵子

3月号は、ディーヴァ、ウィザードリィIIをはじめ、最新のスーパーゲームにスポットをあて、今度はRPG&SLG(シミュレーションゲーム)大作戦だぞ!! 2月7日(土)発売。

毎月第2・4金曜日発売のファミコン専門兄弟誌 ファミリーコンピュータゲームマガジン 勝(マルカツ)ファミコン 1月23日発売もヨロシク!!

編集者大募集!

求む

コンプティークの編集者を募集します。条件は、大学生または20歳〜30歳くらいまで、未経験者可、経験者優遇。未経験者は履歴書・作文（やりたい企画、コンプティークに対する感想など）を編集部へ郵送のこと。経験者は編集部へTEL。フリーの方も募集します。

編集部が引っ越し

ました。日々手ぜまになり、あまりの窮屈さに耐えかねた編集部は、またまた大移動を決行いたしました。新しい住所は下記のとおりです。今後ともヨロシク!!

■〒160 東京都新宿区四谷1-8-14 四谷一丁目ビル6F コンプティーク編集部

ライター募集

ファミコン、パソコンのゲーム必勝法や、ゲームのレビューの書けるライターを募集します。条件は①高校生以上（大学生が最適）②東京都内、近県在住の方③ファミコン、パソコンを持っている方④経験者優遇●編集部にTELのこと。

編集後記

好評連載中の「ロマンシア」のセリナ姫が、わたしはかわいい。連載1回めから、大将につるされるシーンで、まずわたしは、イッてしまった。こーゆう感情は、「ちかいの魔球」でひかるの姉さんに感じて以来。34才で自分の中に2次コンを発見するとは(辰)

この奥付を書いてるとき、じつは別冊の「ちょっとエッチな福袋」の色校正をしているんだ。この本が出る頃には、もう売り切れているかな〜。もし残っていたら、ぜひ買ってくれよ！　イイぜ!!(隆)

この号が出るころには、ワシは30歳の大台になってしまっている。これで人前で、おおっぴらに屁がコケるってもんだ。〔30歳になるまでは人前で屁をコイてはいけないと(隆)氏にキツく言われていた貢〕

こないだ結婚式に出席した。友人の結婚式ばかりではつまらない。1度くらいはボクもやってみたい。適齢期のキレイなお姉さんがいる諸君、お姉さんの写真と履歴書とお父さんの資産表を送って！(潔)

今月号から、“パソコン通信で原稿の受け渡し”を始めた。はっきり言って今までより楽チン。ただし、ごくまれだけど、文字化けすることがある。a卌稽毯瀫っていったいなんだろ？　解答は次号！(英)

今月も、ん〜〜〜（オイ、またやるのか）〜〜〜〜〜〜（だって大変だったもん）〜〜〜〜〜（だからって2回も続けて……）〜〜〜〜〜（しまいにゃ怒るよ！）〜〜〜とに、疲れました。(敏)



おたより待ってま〜す

本誌に対するご意見・ご感想をはがきか封書でドシドシ送ってくれ!! キミの友だちの悪口とか学校ではやっていることなんかも遠慮しないで送ってくれるとうれしいな。ヨロシク!!

●あて先／〒160 東京都新宿区四谷1-8-14 四谷一丁目ビル6F コンプティーク編集部

コンプティーク

2月号

昭和62年2月1日
定価430円
編集人 佐藤辰男
発行人 角川春樹
発行所 角川書店
住所 〒102 東京都千代田区富士見2-13-3
電話 (編集部)03-359-8351 (販売部)03-238-8523(広告部)03-238-8425
印刷所 凸版印刷株式会社

雑誌コード 13977-2
Printed in Japan

Chief editor 佐藤辰男 *Senior editor* 吉田隆 *Editors* 角田貢士朗 高野潔 片岡英典 久木敏行 渡辺知子 *Contributing editors* 須賀弘 穂原俊二 荒川亜津子 市島正明 中濱潤子 *Writers* 安田均とグループSNE 庵跡功 砂土稔 山崎拓 オーガスト 山下章 黒田幸弘 湯治泉 渡部功一 矢崎治信 松本剛 中嶋昭歩 丸山秀樹 大場福満 平井敬子 ㈲ポチ 滝沢昇一 越谷勝治 尾木博 辻猛 牧学 永橋隆 菅原敬 小森康史 山本裕司 海老沢隆義 *Designers* D/HITS（高木和雄） 沢田明彦 佐藤敏行 梶井尚基 渡辺省三 12 to 12 斉藤和代 赤塚弘隆 佐藤安弘 日向淑郎 紺谷宏明 *Photographer* 林久平 福家久仁子 倉部和彦 分部辰浩

本誌ドラゴン・ジムで執筆して頂いていた富沢雅彦氏が、去る11月に死去されました。ここに謹しんで御冥福を祈ります。編集部一同

イラスト／中野豪

Dragon Gym
ドラゴン・ジム

もうとんでもなく忙しい日々が続いている「ドラゴンジム」！正月もなにもかも無視して、今月もブッ飛ばすよ!!



■しみじみりー・インタビュー

江戸真樹

先生にはねられて酔っちゃった!?



▶「今日は寝すぎて目がハレてるの」「何時間寝たの?」「10時間」……最近は小学生だってそんなにたくさん寝ませんよ

撮影／堀内秀昭

――「ライオン」のイメージガールに応募したのはどーして？

「TVに出たかったの。TVに出てピースがしたかった」

――それだけ？

「ハイ」

――……へえ。真樹ちゃん、出身どこ？

「和歌山県です。スゴイ田舎」

――山の中？

「山と海と線路しかないよーなトコ」(笑)

――デパートとかもないの？

「ありませんよ。お医者サンだって隣の地区に行かなきゃないの」

――じゃ、不便でしょ？

「とっても。私なんて小1の時、車にはねられて病院に行ったんだけど、あんまり遠くて車に酔って途中で吐いちゃって、そっちの方が大変でした」(爆笑)

――交通事故に遭ってるんだ。カワイソーニ…。

「田舎の車はバックミラーがないから……」

――バックミラーがないなんてコトないでしょ？

「ホラ、道に立ってるカキ色の……。あっカーブミラーって言うんだっけ？　エヘへ」(爆笑)

――バックミラーがない車なんて、さすがに田舎でもないよなー。

「ウン、カーブミラーがないから正面衝突しちゃったの。そしたら運転してる人が担任の先生だった」(笑)

――田舎はみーんな知り合いで構成されてるからねー。しかしホノボノとしたヨイ所だね？

「のんびりしてますね。私のお父さんなんて信号で5台くらい車が止まると『今日は渋滞してるなー』って言っちゃうの」(笑)

――そんなの渋滞じゃないよね。

「東京じゃ何kmも車がつながってるんだよって教えてあげたらビックリしてた」

――カワイイお父さん。

「私の大ファンなんだって」

――ますますカワイイなー。

「お盆に家に帰ったらポスターがいーっぱいはってあって、ライオン製品が並んでました」

(CFに出てるのは知ってるよね)

――ハブラシとか洗剤とか？

「そう。それにウチのお父さんったら"バン16"を会社に行く前に使ってるの。たくさん使うから、1週間で1本カラにしちゃうみたい」(笑)。

アイドル・キューブ

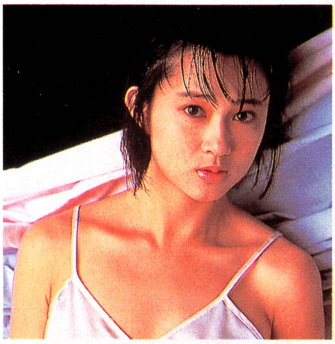
IDOL CUBU

今、大島では、三原山が大噴火してて、もくもくと煙を上げている。が、その頃三原順子は、ハードロッカーとして日本中を駈けめぐって頑張っているんだよーん。カッコイーぜ。

松本典子

清純派人生一直線、青春の愛と旅立ちを見よ!!

12／1に発売になったミニアルバム「コスモス・ライン」。この中での聞きモノは、なんといっても典子ちゃんの詞の朗読なのだ。“どこまで増えていくの？あなたを想う気持ち”……曲にのせて歌うとそーでもないんだけど、朗読となるとこれがまたはっきり言っちゃってクサい(笑)。でもさ、典子ちゃんがやると、笑うどころかついホロリと甘ずっぱい気分になるんだよね。今どきこの清純さは貴重だゾ。青春のひとときを味わおうね。



▲クリスマスに彼女と聞いたら盛りあがるけど…

佐和里美

コメディアンの素質もあります!!

「な・ま・い・き盛り」で役者している里美ちゃんは究極のアイドル顔をしてると思う。ここんとこ“個性的”なアイドルが多かったんで里美ちゃんを見てるとヒドク懐しい気持ちになってしまう。しかしココで性格までアイドルしてるとつまんない。里美ちゃんは面白い。「ポップコーンの入ってるお茶が好き」って言うから何のコトかと思えば玄米茶のコトだった。スタッフに「太田プロに行け」と言われてケラケラ笑ってる明るいコだよ。



◀デビュー曲「ウィンディ・ウィンクを感じて……」でルンルン♡

中村由真

リリアンの由真・元旦デビューでおめでたいゾ

「スケバン刑事Ⅲ」の風間由真役が大好評の中村由真ちゃんが1月1日「ジレンマ」でレコードデビュー。お近くの山野楽器で予約すると1/18・星陵会館の「テイクオフコンサート」の入場券をくれるそーなんでコはひとつキメてみましょう。“スケバン”ではガラッパチな役をこなしてるけど、本当の由真ちゃんは刷り上がってきた自分の大型ポスターを見て感激して泣いちゃうよーな純なコでした。



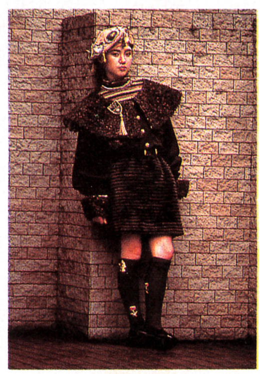
▲好物はうめこんぶ茶だって。おかしなスケバン

太田貴子

ロックシンガーはカラオケがお好き!?

アイドルと言うよりロックシンガーとお呼びしたい貴子ちゃんはなぜかカラオケが大好きだそーでどっかのオジサンに「ねーちゃんウマイなー、歌手になんな」と言われてしまったとか。

新しいアルバムのレコーディングでニューヨークに行けるとルンルンしてたんで、「楽しんできてね」と言ったら「大丈夫！エイズには気をつけるからね」とマジな顔で答えてくれました。うーん、太田貴子は大物だ。



◀高橋研プロデュースのアルバム「WANT」はサイコーです！

NEW にんまり！ DISK

初春や 心新たに レコード鑑賞……駄作!?

一休さんのガールフレンド
工藤夕貴

夕貴ちゃんのシングルのジャケット写真ってどれも似てるよーな気がするんだけどきっと思い違いだよね。目の錯覚だよね。

「ポリアンナ物語」の次は「一休さん、喝!!」のテーマ曲なのですが、一休さんにしてはずいぶんロマンチックな曲だな。まー、いい歌だからそんなコトいーか……。



ハミングバード 700円

◀メイクの仕方が最近聖子ちゃんぽい夕貴ちゃんです

不良少女にもなれなくて
真璃子

私は悪いコ、ツッパリよ、でも本当は淋しがり屋さんなの……とゆーよーな歌が最近多すぎる。真璃子ちゃんの「不良少女にもなれなくて」は軽蔑してるよーなカオして、実は不良少女に憧がれてたってゆー、ありそーでなさそーなヨイ歌です。真璃子ちゃんにしては珍しく現実味のある曲だよ。



フォーライフ 700円

◀不良少女になんてならないでね。だって似合いそーにないもの

“なんてね”の紳士同盟
薬師丸ひろ子

主演作10本目の「紳士同盟」の主題歌なワケですが、ひろ子ちゃんの曲にしてはずいぶんと凝った作りの曲で、オヤオヤと驚いてしまいます。作曲は太鼓を叩く宇崎竜童サンです。おもしろい曲なので映画の方もみてみようかなーと思わせるなかなかのデキ。由貴ちゃんが歌っても似合いそーだ。



東芝ＥＭＩ 700円

◀ひろ子ちゃんのまん丸いカオ、大好きっ♡

Dragon Gym

黒沢ひろみ　ひたすら踊れる12インチだっ!!



▲自分以外の人間が全部ゾンビの夢も見た

ひろみちゃんは毎晩夢を見る。それもカラー。この前は全然面識のないチャゲと大ゲンカをした夢を見て、いっきなりチャゲが嫌いになっちゃったんだって。ちなみに最多出場はマッチ。芸能人の夢を見るとこが芸能人らしくなくて好きだな——。

12月5日発売の12インチ「EURO BEAT EXPRESS」は「ヴィーナス」「ダンシング・ヒーロー」「CHA#CHA#CHA」等が収録されててノリノリだよ！

松本伊代　伊代ちゃん、女優に転身か？



▲「さよならは私のために」をもっとTVで観たい

イヨッ、伊代ちゃん！と、思わず書くコトがないのでくだらないギャグでかけ声をかけてしまった。だって最近の伊代ちゃんたらドラマばっかりやってて、あんまり歌に熱入れてくれないんだもん、やだいやだい（困ったヤツだな）。もっと歌いっぱい出して、アルバムなんかビシバシ出してくんなきゃね。でもまた2時間ドラマに出演することになったそうだから、とりあえず伊代フリークはヨロコんでくだせえ。

芹沢直美　許してください、少しだけH（エッチ）



▲挿入歌も直美ちゃんで現在レコーディングの最中

「毎度おさわがせします」のパートⅢがいよいよ1月からスタート、主人公の浅野暁美役に選ばれた直美ちゃんも、大ノリノリでハリキっている。「毎度…」というからにはやっぱりツッパリ娘の設定で、そのへん優等生タイプの直美ちゃんがどう演じるかに期待。しかも今回は以前にも増してセックスの問題を取りあげるとゆーから……。おい、そこのキミ！ 今からコーフンしててどーするんだよと私は問いたい。

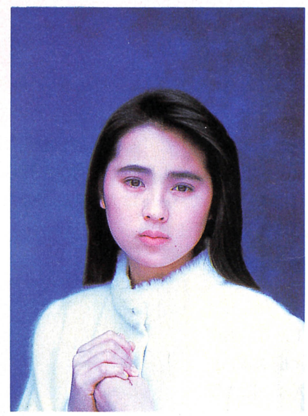
うしろ指さされ組　うしろ指ファンのちょっといいハナシ



▲麻巳ちゃんは映画も頑張ってる。ゆうゆは可愛い

私事で恐縮だが、筆者の知り合い（友人ではない）にうしろ指の大ファンで、フリを完ペキにマネながら歌えるという28才の不気味な男がいる。新しいアルバム「アンバランス・トーイ」にもフリのいっぱいありそーなポップな歌がぎっしり詰まっているので、正月はどこか遠くに逃げることにした。28才といえば普通は立派な社会人……。うしろ指って罪なヒト。

吉沢秋絵　映画出演決定！座ぶとんよもう一度!!



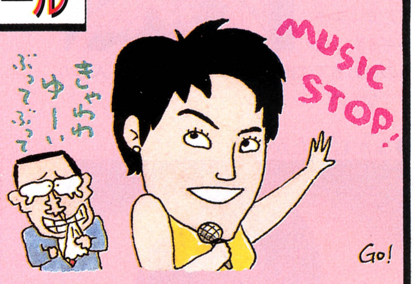
▲87年はソロコンサートもたくさんやります

キミは「スケバン刑事Ⅱ」の、秋絵ちゃんの座ぶとんを投げる必殺ワザを覚えているかな!? なになに忘れようにも忘れられないって？ うーん、わかる、その気持ち。だがもしかすると、キミたちは再びあのワザに遭遇できるかもしれないぞ。しかもでっかいスクリーンで…。実は「スケバン刑事」の映画化に、秋絵ちゃんの出演がほぼ決定という話。来年はワクワクだ。

——第2回——

梶本学のアイドル・コンメンタール

レコード会社の個性を分析する!!



イラスト／中野豪

前身である日本ビクター蓄音器株式会社が設立されたのは'27年のこと。日本コロムビアと並ぶ老舗中の老舗なんです。商標であるおなじみの犬のマークは、名前をニッパーといって、蓄音器に吹きこまれている亡くなった主人の声に耳を傾けている様子を表しているんだそうです。

'60年代のビクターは演歌・ムードコーラス系の歌手を中心に、歌謡界の王道を突き進んでいたわけだけど、'70年代初頭、電機メーカーであるビクター自体の業績不振にともない、その打開策のひとつとして、レコード事業部内を独立させ、レコード産業界の多様化に対応する体制を整え、競争力の強化がはかられた。ビクター音楽産業の誕生であります。それが'72年のこと。前年にはCBSソニーから南沙織、天地真理がデビューし、とき、まさにアイドルブームが始まろうとしていたのだが、彼女たちに対するビクター音産の解答が麻丘めぐみであった。

彼女の特徴は、テレビ映えするキッチリした振りつけを持っていたことである。それまで、テレビの中での動きは、それほど重要視されていなかっただけに、非常に目立ったわけです。これ以後、テレビを意識した振りつけは、アイドルに欠かせない要素になっていった。その究極ともいうべきアイドルがピンクレディー。テレビの力で子供まで巻きこみ、一大ブームを起こしてしまったんだね。

'70年代は他にも桜田淳子、岩崎宏美、石野真子などアイドルシーンの中心的存在を次々と生みだし、アイドルならビクターに任せなさいといった感じだった。'80年代も、TVの国からキラキラの松本伊代、なんてったってアイドルの小泉今日子と実にビクターらしいアイドルを送りだしてきたが、ここんとこちょっと地味だ。ディスコ物が成功した荻野目洋子で盛り返したけど、ファンキーなビクター音産らしいアイドルがもっと登場することを期待したものです。

アニメキューブ ANIME CUBU

「2次元界のキラキラ♡ギャルズ」が、突然、終わってしまった。とてもさびしい。もう二度と再開はできはしない。それでも“まがいものの世界”は続いていく。



OAV

◀ロゴは森本晃司製作

ロボットカーニバル

沈滞気味のOAV界にカツを入れる意欲作！

◆2月21日発売予定　90分　A・P・P・P　17800円　音楽／久石譲　音響監督／本田保則　販売／ビクター音産

QUESTION

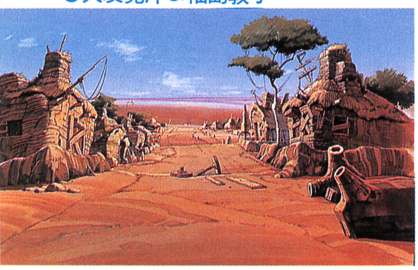
Ⓐ：今回の自分の短編を、どういうふうに観てほしいか？
Ⓑ：技術的なことも含めて、この作品で表現したいこと。
Ⓒ：自分の頭の中にある“ロボット”のイメージは？

アニメーターにとって、原作から絵コンテ、そして監督を自分ひとりで手がけることは、ひとつの夢だろう。このOAVは、9人のクリエーター集団“海賊船”が、「ロボット」をキーワードに、自由な発想のアニメを作ろうというオムニバス集だ。時代もの、ファンタジー、アクションもの、メルヘン、etc……と、それぞれ毛色のちがう作品が1巻に収められることになる。また、OPとEDは大友克洋が担当し、音楽は「ナウシカ」や「ラピュタ」の久石譲という豪華版だ。動画枚数は、計約6万枚を予定しているので、映像の質もかなり高いものが期待できる。

各短編はOP、EDを入れて全部で9編。内容は、それぞれのカットから想像してもらいたい。また制作中の作家陣に、上記の質問も試みてみた。作品解読のヒントとして読んでみよう。

●この作品のことが知りたい人のために、海賊船テレホンサービス実施中。☎03-970-6741まで。

●大友克洋&福島敦子



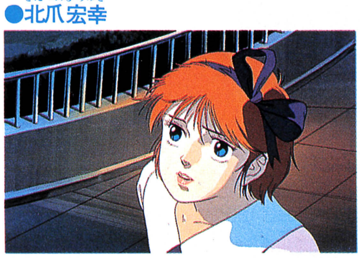
『ロボットカーニバル・狂乱』（OP&ED・美術／山本二三）Ⓒ：夢と絶望、進化と退化、etc…相反するものを同時に内在するもの。（福島）※このパートは大友克洋が絵コンテ、福島敦子が作画を担当。

●大森英敏



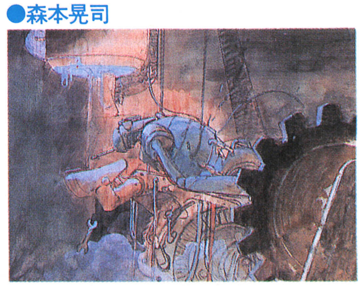
『DEPRIVE』（美術／松本健二）Ⓐ：一瞬の夢のように思って観ていただければいいです。Ⓑ：エネルギッシュなものをおもてに出したい。Ⓒ：からくり人形のようなもの。

●北爪宏幸



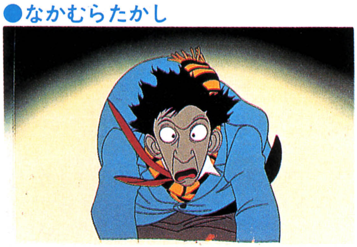
『遊園地のペンダント』（美術／島崎唯）Ⓐ：ふんい気を楽しんでもらえれば。Ⓑ：単なるロボットアニメじゃなく、人間から見たロボット観や、ロボットの性格的な部分を表現した。Ⓒ：ある程度、性格や性質をそなえた存在。

●森本晃司



『フランケンの歯車』（美術／池畑祐治）Ⓐ：自由に感じとってください。Ⓑ：だいそれたものはありません。Ⓒ：ロボットといえども、それを作り出したのは人間。人間と切り離しては語れないと思います。

●なかむらたかし



『ニワトリ男と赤い首』（美術／沢井裕滋）Ⓒ：限られた命である人間の、反対側に位置する存在。人間が自分の不完全さをおぎなおうとして完全であるはずのロボットを作ろうとする。でも完全なものにはなり切れない。皮肉ですね。

●北久保弘之



『明治からくり文明奇譚』（美術／佐々木洋）Ⓑ：いくら流行を追っても、「服」は着てる「人」が変わらなければ同じ。いま僕の着ている「服」はみんなが見飽きたものだけど、なによりも「ボク」が着ているということをだいじに伝えたい。

●梅津泰臣

『少女の足ながおじさん』（美術／山川晃）Ⓐ：短編だけど、1本の映画としてみなさんの心になんらかの印象を残してほしいと願ってます。Ⓒ：ネジ、チャップリン、アイドル、星、etc…※本誌前号を参照

●マオラムド

『〜CLOUD〜』（美術／マオラムド）Ⓑ：近頃は世の中が騒々しいけど、静かなところにも目を向けてほしい。この作品では、いかに表現をおさえるかをくふうした。それによって10人が10人とも違った感じ方ができると思う。

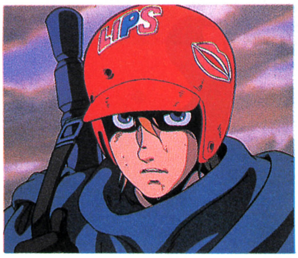
●「2次元界のキラキラ♡ギャルズ」を連載して下さっていた富沢雅彦さんが、11月30日にお亡くなりになりました。つつしんでご冥福をお祈りいたします。

Dragon Gym

OAV GREY グレイ

◆1月10日発売予定　80分　徳間ジャパン　13800円　監督／出崎哲　脚本／平野靖士　作監／小林ゆかり

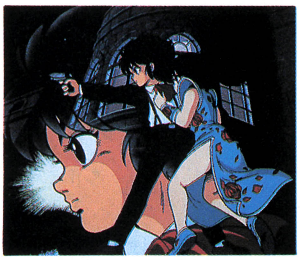
ひと足先に劇場公開された「GREY」が、今度はビデオになって登場する。物語の舞台になるのは、人類がコンピュータに完全に管理され、6つの階級に分けられている西暦2588年。原作はたがみよしひさで、「軽井沢シンドローム」に続くアニメ化第2弾ということにもなる。バトルシーンの迫力、目を楽しませてくれる多彩なメカ類、謎解きのような展開にみちたヘビー感覚の娯楽作だ。



OAV 夢幻紳士

◆2月21日発売予定　45分　ビクター音産　10800円　原作／高橋葉介（徳間書店刊）監督／辻初樹

版画風の絵柄とシャレたコマ運びで、不思議な世界を生み出している高橋葉介作品。今回アニメ化するのは、同名のコミックスの中の「ミイラの花嫁」という短編だ。昭和初期の懐古的なふんい気をちりばめた、一風変わった冒険活劇ロマンになるということで、レトロ＆エスニックな映像が見もの。アニメファンはもちろん、高橋葉介ファンをどれだけ引きつけられるか興味のあるところだ。



OAV HELL TARGET



◆VHD発売中、VCTは1月21日発売予定　50分　ビクター音産　10800円（VCT）　原作／松崎健一

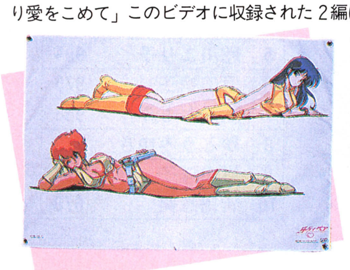


人間の深層心理にスポットをあてた異色のSFホラー作品。登場人物ひとりひとりの前に続々と現われる"鬼"のコワサはかなりのものだ。文字通り鬼気せまる状況で制作したためか、バイク事故にあったり、高熱を出したりするスタッフが続出したという。やっぱり"たたり"はある!?

OAV ダーティペア DIRTY PAIR

◆発売中　50分　バップ　9800円　原作／高千穂遙　監督／鹿島典夫　キャラ・デザイン／土器手司

なにかと話題の多い『ダーティペア』だけど、3月の劇場公開を前に、またまたとっておきのビデオが出たよ。サブタイトルは「ラブリーエンジェルより愛をこめて」このビデオに収録された2編は、新作のオリジナルTV版なのだ。予約特典として写真左の土器手司書き下ろし布製ポスターがつくぞ！





OAV バリバリ伝説PART II

◆発売中　48分　ビクター音産　9800円　原作／しげの秀一　監督／池上誉優（たかまさ）　作監／古瀬登　美監／勝又激

2万5千本以上を売ったという「筑波篇」に続く第2弾は「鈴鹿篇」。鈴鹿といえば、鈴鹿耐久レースだけど、このアニメでもそれがメインシーンになっている。実際にスタッフがサーキットに足を運んだというだけあって、S字コーナーの路面の凹凸までリアルに描いた徹底さがいい。レースのスピード感もビシバシ伝わる。前作に続いて、主題歌、ヒロイン歩惟（あい）の声優で活躍した荻野目洋子ちゃんも、アフレコの時、手に汗にぎるほど興奮したんだって。





OAV くりいむレモンパート16 エスカレーション3

◆1月10日発売予定　25分　フェアリーダスト　9800円　登場キャラ／リエ、アリサ他　禁18歳未満



インビなハード・コア路線をひた走っている「エスカレーション」シリーズ第3弾！ 内気なM少年のあこがれの的（まと）ナオミお姉さま、そのペットのミドリ、お嬢さまリエ(写真上)というおなじみのキャラにくわえて、新登場のアリサ(写真下の左)にも注目だ。秘密の花園にくりひろげられる愛の暴力も、ひょっとしたらこれが見おさめになるかも。

バラエティキューブ

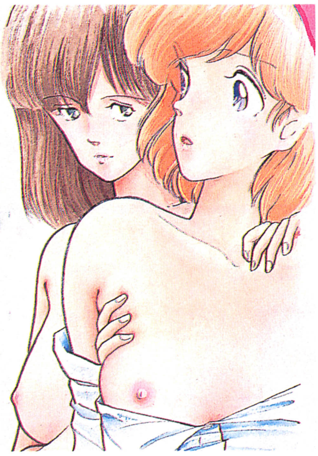
VARIETY CUBU

三原山大噴火の模様がTVに映し出される中、編集部はまるで溶岩流のようにドロドロな忙しさだった。そのさなか、1人、ハニワ庵跡はのーてんきにもコスプレに興じていた。

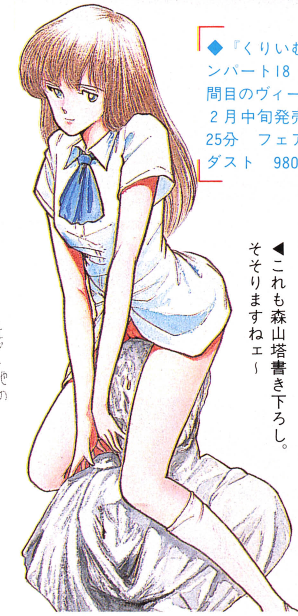
OAV

OAVで森山塔がよみがえる!

くりいむレモンパート18「5時間目のヴィーナス」

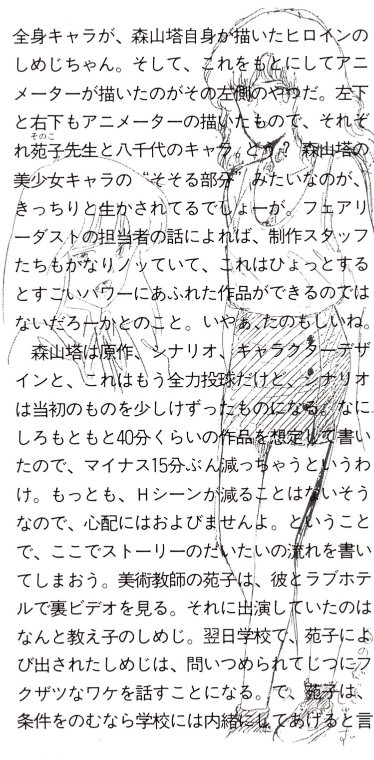


◀森山塔書き下ろしのカラーイラスト。しめじと八千代



◆『くりいむレモンパート18　5時間目のヴィーナス』2月中旬発売予定　25分　フェアリーダスト　9800円

◀これも森山塔書き下ろし。そそりますねェ〜



全国のケンコーな青少年諸君、毎朝元気してるかな。くりいむレモンと森山塔、かたや美少女アニメ界のパイオニア、かたや美少女コミック界のエースが手を組んだ『5時間目のヴィーナス』がちかく誕生するとは、『福袋』を買ったキミなら知ってるね。現在、制作の方は急ピッチで進んでいて、アニメーターたちが日夜作画にはげんでいるとこなんだ。

まず、本文中のカットを見てほしい。中央の全身キャラが、森山塔自身が描いたヒロインのしめじちゃん。そして、これをもとにしてアニメーターが描いたのがその左側のやつだ。左下と右下もアニメーターの描いたもので、それぞれ苑子(そのこ)先生と八千代のキャラ。どう? 森山塔の美少女キャラの“そそる部分”みたいなのが、きっちりと生かされてるでしょーが。フェアリーダストの担当者の話によれば、制作スタッフたちもかなりノッていて、これはひょっとするとすごいパワーにあふれた作品ができるのではないだろーかとのこと。いやぁ、たのもしいね。

森山塔は原作、シナリオ、キャラクターデザインと、これはもう全力投球だけど、シナリオは当初のものを少しけずったものになる。なにしろもともと40分くらいの作品を想定して書いたので、マイナス15分ぶん減っちゃうというわけ。もっとも、Hシーンが減ることはないそうなので、心配にはおよびませんよ。ということで、ここでストーリーのだいたいの流れを書いてしまおう。美術教師の苑子は、彼とラブホテルで裏ビデオを見る。それに出演していたのはなんと教え子のしめじ。翌日学校で、苑子に呼び出されたしめじは、問いつめられてじつにフクザツなワケを話すことになる。で、苑子は、条件をのむなら学校には内緒にしてあげると言いより、その条件というのは美術の授業でモデルになることだった。教室には、しめじに愛をよせるレズッ娘八千代もいる。そしてなぜかしめじはヌードモデルをさせられることになり、教室は騒然としたふんい気になって、あとはもうぬちょぬちょ……委員長以外あんまり男子が出てこないのも、森山塔の理想に近いんじゃないだろうか。発売まであと約1ヵ月、『福袋』でも読み返しながら待ってなさい。

JOT®

全日本オナペットTOP40選考委員会会長

究極のオナニー導師

吊端撃彦のオナニー放談

笑えるビデオ・宇宙人女子大生とアソコピーのバトルロイヤル



◀演技も久美子そっくりの小林ひとみちゃん。ハニワ庵跡ではない。念のため。

『コンプティーク』の別冊はもう見てくれたかな。なに、まだ見ていない? バカモノッ、あれにはこのオナペットTOP40の秘密がぎっしりつまっておるのだ。オナニーが大好きな君たちは早く買って勉強してくれたまえ。

さて今月のチャート解説に移ろう。先月までダントツで1位をキープしていた麻生澪(あそうみお)を抜いて、あの特徴のない女子大生顔の宮條優子(みやじょうゆうこ)が見事トップに輝いた。やはりあまりにかわいいコより普通っぽいコのほうが、ことセックスを想像するには向いているのだろうか。例えば美女のヌードは見るだけでコーフンするが、あまりファックシーンが想像できない。が、ちょいブス程度のコならバックから犯そーが、SMやろーが想像の中で自由自在にあやつれるというのが人情だ。その点から考えるとうなづける。

今月4位浮上の小林ひとみは、吊端(つるばし)が大昔死ぬほどこきまくった大場久美子の若い頃にウリふたつと言われている女のコ。あどけない顔、スリムだけど大きな胸とボディ、舌たらずの話し方、アーパーな受け答えと、どこをとっても大場久美子である。おまけに「恋の異星人」というビデオでは、宇宙人女子大生(笑)の役を演じるというのもまるでコメットさんの大場久美子を見てるようで、ついコーフンするぞ。



▲バイブを入れて、さらに指まで入れちゃうアソコピー(笑)の影山洋子ちゃん。興奮度は100

9位の影山洋子。ルックスはまあまあだが、デビュー作の「コピーで濡れちゃう」のアイデアが泣かせてくれる。なんとビデオ全部にアソコのコピーのおまけがついているのだ。わりと不気味である。

TOP10GAL (in video)

1	宮條優子	1256
2	麻生澪	1115
3	早川愛美	1109
4	小林ひとみ	1039
5	舵川まり子	994
6	原田楊子	975
7	秋元ともみ	966
8	かとうみゆき	712
9	影山洋子	699
10	新田恵美	678

COMIC スピノザ



▲『スピノザⅠ 予感』作品社 1600円 Ⅱもアリ

「美少女症候群④」も出たし、ますます誰もがマンガを描く時代なのである。しかし、これはマンガというよりパロディなのでは、というものが大半だ。もとより、マンガの基本は模倣(もほう)、過大な思い入れは禁物なのかも。けれど、マンガもアニメも図像表現という意味では、ＣＧやマンダラと変わりはしない。この“オールカラーのシネ・コミック”と題された『スピノザ』のページをめくっていると、そう思わずにはいられない。１ページ１コマのオールカラー。不連続なペラペラ・マンガのノリで、ここそこあちらと向こう側とを、行き来する。無限大の宇宙から無限小の素粒子の世界を見せようとした「パワーズ・オブ・テン」のように感触のコミックです。



COMIC HOT／愛Q



▲藤原カムイ『HOT／愛Q』双葉社 780円

作者自身によるキャーいくもキッチュな装丁が評判の藤原カムイが、またも楽しい本を作ってくれました。なんとアイドルものなんですね。表紙がポピンズ。というのは、彼女達、マンガのイメージ・ガールなのね。お話も双子の少女が主人公。(ってもポピンズは双子じゃないけどさ）１人がかわいくブリッコのタマミ、もう１人が気丈で拳法５段のイツミ。軟弱ぽいアイドル、タマミの周辺をめぐって、その付き人のイツミが、大活劇するわけだ。悪らつ作曲家が暗躍したり、オールスター水泳大会、「伊豆の踊り子」の映画撮影があったり、スキャンダルがあったりとかの、いかにも芸能界。なんとなくポピンズを浮べて読んでみよう。



FCM・BEST 10

—ファミコン・ミュージック—

ついにドラクエ首位!!

ついに！ 不動の首位を誇っていたグラディウスが２位に転落してしまいました。初登場で１位になった７月号以来、８月にチョイ差でマリオを1位にさせた以外は、圧倒的点差をもって首位に君臨(くんりん)していたのであったが。とうとうじりじりと差を縮めてきたドラクエに追い越されてしまった。しかも、80点以上もの大差である。これは、ひとえに『組曲ドラクエ』の力だと見た。やはりオリジナルのＦＣＭだけじゃなく、レコードの力も、このＦＣＭ・ＢＥＳＴ10のチャートに影響を与えるのである！「レコードのせいでドラクエを見直した」(山形県・池田与四也・13歳）っておたよりもあったぞ。その他はドラキュラが、意外に伸びずに６位にダウン。それ以外はいつもと変わらずのＦＣＭでした。御絶讃文の方もよろしく！

今回	前回	タイトル	点数
1	2	ドラゴンクエスト	226
2	1	グラディウス	143
3	4	ゼルダの伝説	84
4	3	スーパーマリオ	75
5	9	ドルアーガの塔	59
6	4	悪魔城ドラキュラ	58
7	6	ツインビー	50
8	12	スーパーゼビウス	45
9	7	メトロイド	37
9	8	がんばれ／ゴエモン	37
11	11	魔界村	20

Dragon Gym

おニャン子エクスプレス

虫メガネで見てね

ますます絶好調!!

しばらく「タニャン」を見てなかったら…いつの間にか会員番号は、もはや50番台に近いもんねー。びっくりした。「おニャン子の中では、ナカジーが好きです」なんて言っているハニワ庵跡なんて、絶対信じられないだろーな。なんせ「河合その子って、元キャンディーズだよね」ってマジで言ったことあんだから。ま、いいけどさ。さあ、今月も“おニャン子宅急便”届けるよ。提供はもちろん“ＥＹＥ・ＮＥＴ”ねッ！

〈放課後ニャンニャン 12／18〉

＊きょうの“笑っていいとも！”のテレフォンショッキングにわれらが麻巳ちゃんが登場！ 斉藤由貴ちゃんの紹介デス。サースガ映画仲間。きょうのオンエアを見逃した人はぜひ日曜の増刊号を見てね！

＊風邪ひいてて熱出して寝込んじゃって、月曜日タニャン休んじゃったさゆりちゃんだけど、火曜日にはしっかり復帰。まだ熱っぽいのに「へーキ！へーキ！ もう大丈夫」と“あの夏のバイク”も元気に歌っちゃう気丈なさゆりちゃん！

〈放課後ニャンニャン 12／17〉

＊きのうのＦＮＳ歌謡祭見た？ おニャン子クラブは昨年にひき続き特別賞を受賞。オメデトウ！ タキシード姿がかわいかったね。久し振りに“セーラー服～”も聴けてサイコーの夜でした！

＊タニャンで“約束”を歌ってる麻巳ちゃん。今週の衣装はフリルいっぱいの乙女ちっくな衣装。麻巳ちゃんいわく「10代最後のあがきなの」。そーなのです。麻巳ちゃんは今月28日で20歳になっちゃうんだよね！

〈放課後ニャンニャン 12／18〉

＊きのうのタニャンの“腕相撲”で満里奈ちゃんもついに優勝して自転車を獲得して大喜び。自転車乗れるの？ とゆー失礼な質問に「もちろん！ バッチリ」だそーで大いにはりきっておりますよ。

＊月曜ニャンニャンの“人を見る目”のコーナーでハズレるとおニャン子の顔に×印書くでしょ。あれ本物の靴墨だよ。カワイソ～！

〈放課後ニャンニャン 12／15〉

＊今週のタニャンから麻巳ちゃんと満里奈ちゃんの新曲が聴ける！ そして、来年また続々新曲やアルバムのリリースが予定されてるんだ。元旦には満里奈ちゃんの新曲だけじゃなくて、早苗ちゃんの1stアルバム“冬芝居”が発売。1/15には美奈代ちゃんの第３弾シングル“ＴＯＯ ＡＤＵＬＴ”がリリース。1/21には麻巳ちゃんの1stソロアルバム“いとぐち”が発売。同じ日におニャン子クラブの新曲“NO MORE恋愛ごっこ”もリリース。そして1/28には恵規ちゃんのシングル“僕達のRUNAWAY”発売。来年のカレンダーにマーク！

〈放課後ニャンニャン 12／12〉

＊ゆうゆも学校の試験が終わってタニャンに出てきた。そして今週は秋絵ちゃんも出てるから２人とも久々のご対面に大喜び。何しろ２人はとっても仲良し。特に、ゆうゆ、秋絵ちゃん、美奈代ちゃん、睦ちゃん、スーザンの５人組はコンサートツアーの時もいつも一緒につるむ仲良し５人組だったの。だから２人が卒業してもきずなが強いんだ。とゆーわけで、ゆうゆと秋絵ちゃんは、タニャン終了後久々に一緒に食堂で夕ごはんを食べて大はしゃぎしちゃった！

＊秋絵ちゃんのソロコンサートはいよいよ1/22愛知を皮切りに東京では2/2渋谷公会堂で行われます。応援ヨロシクね！

〈放課後ニャンニャン 12／11〉

＊今週、久々にタニャンに出演してる秋絵ちゃん。秋絵ちゃんが来年2/14公開“スケバン刑事”に出演するのは知ってるね。今日からその撮影に入るんだって。映画の撮影は朝早くて夜遅いハードなものだけどがんばってネ。琴爪の雪乃の姿が待ち遠しいヨ！ そんな秋絵ちゃんの写真集が出るゾ。バリ島まで行って撮影したんだよ。1/14発売。1800円。

＊来週のタニャンから1/1発売の満里奈ちゃんの新曲“ホワイトラビットからのメッセージ”と、12/21発売の麻巳ちゃんの新曲“約束”が聴けるよ。予約はもう済んでるかな？

〈放課後ニャンニャン 12／10〉

＊月ドラの“おニャン子捕物帳”に出演したルリちゃん。夕焼長屋の運動会で竹馬上手に乗ったの見た？ 一緒に出演した早苗ちゃん、満里奈ちゃん、美香ちゃんは竹馬に乗れなくて、ルリちゃんが「私乗りたい！」ってかって出たんだって。熊本にいたころ、みんなで竹馬作って乗って遊んでたとゆー昔とったきねづかってわけデス。

＊今週のタニャンで“流星のマリオネット”を歌っている秋絵ちゃん。今までシングル出すたびに着てた衣装「普段着っぽくてつまんない」って嘆いてたんだけど、今回はステージ衣装らしいので本人も満足。それに来春はソロコンサートで衣装もいっぱい着れるね。

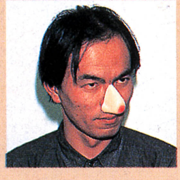
ハニワ庵跡の

ヒミツ探索隊

必ずできる!! 究極のコスプレ術

ぶももっ！　ハニワ庵跡だ。再びヒトリ探索隊である。私もついに冬のコミケに顔を出したぜ。いやー、"キャプ翼"だらけ。おめーら、それしか能ねーの!?　というわけで、私も挑戦してみました。おたくもすなるコスプレなるものを。最新角川アニメを2本ともクリアした上、古くは恐怖の楳図マンガ、サザエさん、映画の領域までをフォローした。しかもこれ以上、シンプルな形態はないという極限を追求した。これぞ究極のコスプレの完成である!!













●「火の鳥」我王

これぞ究極の名にふさわしいのが、この作品だ。ただ「つけ鼻」（ホンコン製・150円）をつけただけで、アッという間に我王である。似てないと思うヤツは気合いが足らない。

●「ゴルゴ13」

これは、「こずえちゃんのお兄さんの目」(Mr.FM.Company・250円)をただつけただけである。確かに安易ではある。しかし何事もやさしいにこしたことはないのだ。応用編としていしかわじゅんのパンクドラゴンがある。

●昔の楳図かずおのマンガに出てきた男

これは、下のエイリアンとサンコンをやった後、「ギア・メンズマスク」を水で落とそうとしたら、失敗してしまい、こうなったのである。何事も偶然を生かそう。「つけ耳」（オガワゴム・300円）

●「11人いる！」王様

これは萩尾望都原作でアニメにもなり、かつてはＮＨＫ少年ドラマでもやっていた作品だ。私のように、貴族的な顔立ちでない人には、あまりおすすめできない。りりしくやるのが基本である。「紙かつら」（台湾製・1300円）





●「エイリアン」

これは所要時間５分という超大作である。ゴミ袋に新聞紙を丸めてつめて後頭部にあて、もう１枚をマントのようにしてかぶる。プラカラーで着色するとよい。顔は流行の「ギア・メンズマスク」をぬりたくる！（「つけ目」150円）

「ベルばら」の誰か

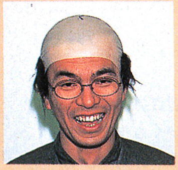
少女マンガもＯＫ！　上の「王様」のかつらに「こずえちゃんの目」(Mr.FM.Company・250円）をつけると出来上る。当然、「ガラスの仮面」でもよいのであるが、私としては、サンラ（知らないか！）のつもりでもある。





●「時空の旅人」森蘭丸

「時空の旅人」で、ヒロイン、テコが恋する麗人、森蘭丸（織田信長の小姓）である。ただチョンマゲ(400円）をつけただけで、こうも似るものかと、私は自分がこわい。なお応用編として、水戸黄門がある。





●「サザエさん」波平

やはり老若男女、誰にでもわかるものでなくては、真実のコスプレとはいえない。そこで、波平お父さんだ。悩んでる人がいたらこのコスプレして、相談にのってあげるとよい。カツラ（オガワゴム・450円）に１本毛を書くのが奥義だ。

●オスマン・サンコン

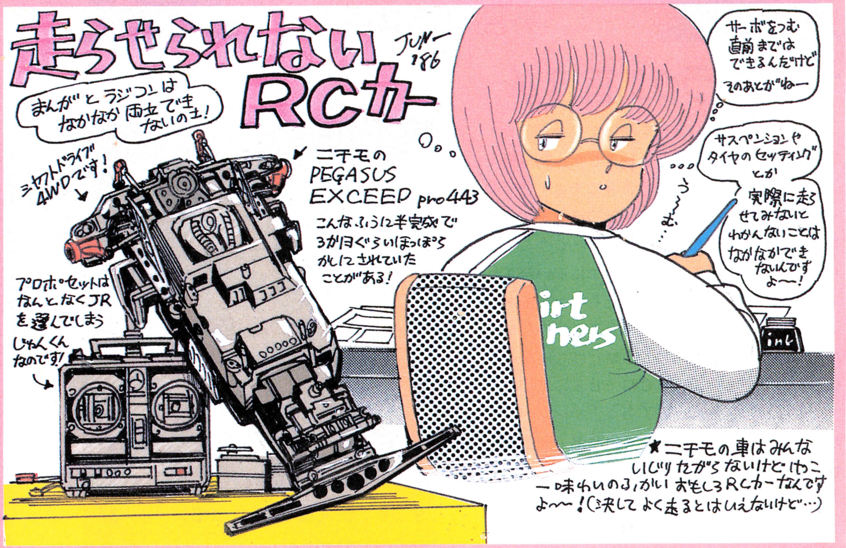
お茶の間の人気者もおさえておきたい。「笑っていいとも」で人気のギニア人、サンコンさんだ。「ギア・メンズマスク」（資生堂・1500円)をぬりたくって、つけ口唇(香港製・150円）を使用する。なお材料は玩具店で大体そろうから、即トライしよう。

第2回 雨宮じゅんの

RCの友

内気なM少年のみなさん！ 雨宮先生と一緒にRCチームを作りませんか？

東京の仕事場に引っ越してきたばかりのころ、実家から半完成のままでもってきたニチモ(日本模型)製のＲＣバギーカー。「ペガサスエクシード」はボディやプロポもセットされず、ひとりさみしく本だなの中にひっそりとしまわれていたのでありました。漫画を描くのがいそがしくって最後まで作ってあげられないＲＣカー。しかし１度作りはじめると仕事なんかそっちのけになってしまうほどのめりこんでしまうＲＣカー！　まー趣味なんてものはだいたいこういう性格のものなのでしょーねー。ちなみにこの車が完成したのは作りはじめてから約５ヵ月後。早朝の上野公園で走らせてみたけれど、"ファン・トゥ・ドライブ"ってワケにはいきませんでしたねー。



● スコラ（集



TO BE CONTINUED!!


バウ！
エルビス―― おマエ大変な時に限っていないね 何してたのよ！
ニコ ニコ
サ ザッ
どてっ！
こんな近くに街があったとはねえ………
どれ？
ぼーえんきょう


わーいっ！
やっと解放された
ホラッ！思いだしたことを言いなさい！
はいはいはーい
その前にちょっと質問いいですか？
いいわ
旅の目的は何ですか？
あら…
へへェ…それはね♡ヴァイデスを倒して王子様を救いだして玉の輿に乗ることよ♡！
ルンルン♡
へェ……
言え
あのね……
ふんふん
マジシン？
何それ？
それはね
オリの名前だに
トローン
あーーっきったねーっ！


う〰〰ん…
オリは何して
たんだっけか？
ごしごし
あたしを
殺そうと
してたん
でしょっ！
わっ
オリは知んねよ――っ
このクソガキ！
ぐりぐり
梅干しじゃ！
きゃ――
まった姉ちゃん
思いだしたぁよ
何をだ!?
ぐりぐり
そうだ本当に
思いだしたぞい…
オリは魔王ヴァイデスに
魔法をかけられて
いたんだ……
せっかく思いだしたが
そのまんま言うのは
しゃくにさわる…
おらおら
言え言え
姉ちゃんが放して
くれたらね……
む――――っっ！
かわいくない奴！


メキメキ
ド
ドー
ギャーッ
ズズーン
ふう……勝った……
う…うーん…
キキッ
家かえせこのやろ!


やめてよ
ズ
ン
ザっ
ぴょん
!!


えっ？！
やだ…
あんた…
子供じゃん!!
これでも
喰らいやがり！
きゃあっ！


そこねっ！
ヒュウ


えっ？
ポワッ
な…
何？
もしかして木の上のこいつが敵だって教えてくれてるのかしら…
きっとそうだわ
だとしたら
反撃っきゃないじゃん！


アヒャッ!
いたた…
とうとう しかけて きたわね…
でも……何処にいるのよう!


ぜェ
ぜェ
ぜェ
ぜェ
わかった…
あんたの鼻を
うたがったのは
悪かったわ…
だから早く…
苦し……
………
うなづき…
バチ
バチ
バチ
よろしい
ザザザ
ズ
ザ
ザ
あ…
あじがど…
ぴく
ぴく
ぴく
バウッ
ズバギッ


ぐぎぃぃ……
バチ
プル
動けないよう……
プル
プル
バチ
あっエルビス！
すた
すた
すた
うれしい！もどってきてくれたのね♡
バチ
バチ
お願い！助けて
………
じぃーーっっ
何よう その目は
それにしても心なしか段々(だんだん)苦しくなってきたような気がするのよね…助けてようエルビスゥ…
バチ
バチ
バチ
じぃーーっっ



ち、ちょっと
エルビス！
何処いくのよ！
！
バチ
バチ
バチ
きゃああ


準備OK
これでよしっと
さぁてと…
先を急ぎましょ
エルビス……
ダダダッ!
…

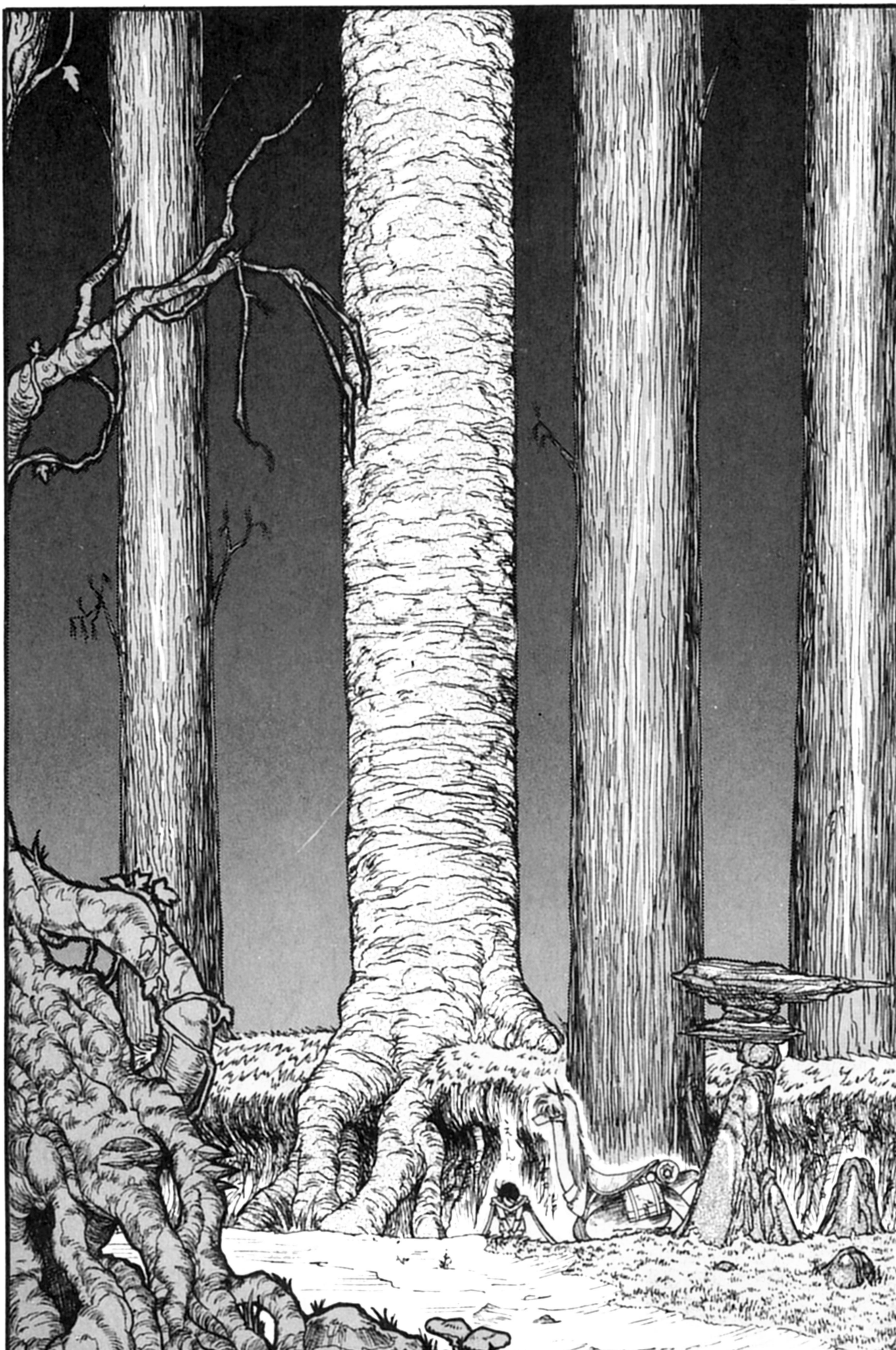


キキッ
いったい なんだって いうのよ…
キーキーー
ぷん ぷん
トコトコ
……………
何言ってんのか わかんない…
それにしても あんたの鼻 鈍(にぶ)ったんじゃ ないの？…
…………
ドン
ガサッ


へっ？
何だろ…
ヴルル……
敵なの？
エルビス！
ぽてっ
ゔ



あ――あ…
玉のお肌が真黒けだよっ！
ごし
ごし
……ったくぅ…
人のことを盾にしてくれちゃってぇ……
ミョリ
ミョリ
無視っっ
あんた絶対いい死にかたしないよ…
…と私は思うんだけどどう？…
バウ…



捕われのフレディ王子救出のためセリナの旅は始まった!!目指せ玉の輿!!

Romancia ロマンシア

浪漫境伝説

第2章 刺客マジシン（アサシン）



COMIC by HIDETOMO TSUBURA
円英智

STORY by KENJI TERADA
寺田憲史

★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★
Directed by CANDY HOUSE



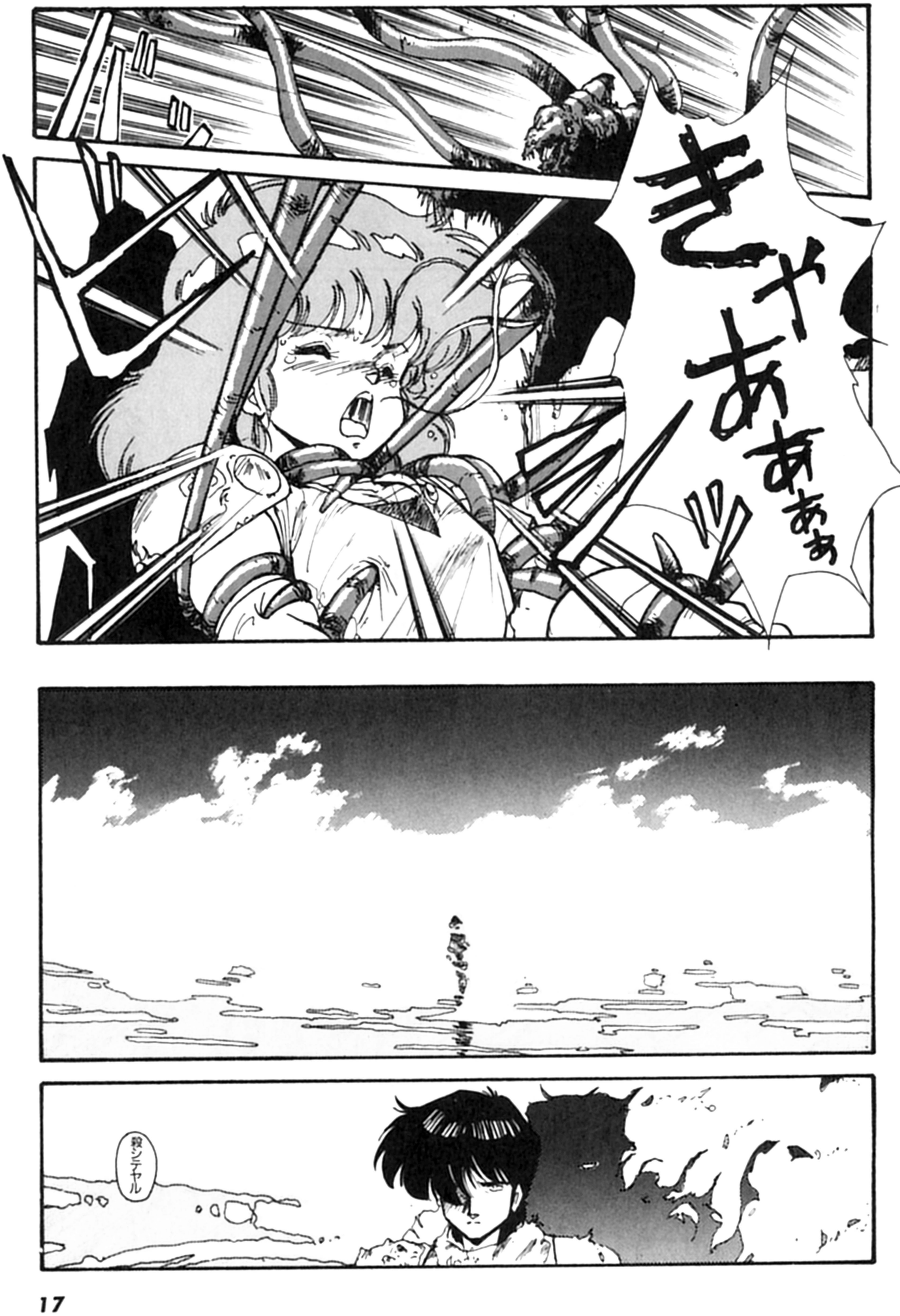
異世界に響くアドリンの声…! 行くんだライ!! 次号で第1部完結!!

第1部第13話・完　　次号(2月8日発売)につづく!!


――オレハ…
オレハソンナモノハ
認メン!!
オレハ〝じぇねしす世界〟ノ
イイナリニナド
ナラン!!


ゴ
ドス
ヒュウウウゥ…
単一ノ世界ハ
ソノ純粋サヲ
守ロウトスル
ザザザ
ニツノ世界が
出会エバ
争イガ起コル
ソレガ人ノ……イヤ
"じぇねしす"ノ
本質ナノダ


殺シテヤル…
殺シテヤル…
殺シテヤル…
殺サナケレバ
殺サレルダケダ…
!!
ゴーッ



ドド
きゃあああああ
ド
殺シテヤル


らい
助ケテ!!
!!
バキ
ズズズ…
らい…
早クキテ……!


まずいぞ！
あそこは王様の
女達の避難所だ
ギィ
きゃあぁっ
ヒイッ


いたわ！あれよ!!
あれが魔物の正体か！ライのおかげで今なら剣でも殺れる
ライ…
消えてしまうなんて………
私たちは知らなかった…
この先は…
水晶の塔!!


狂ったか？
この世が滅びるのだぞ!!
クックックッ……
結構ではないか……
ここは わしにまかせておけ！
しかし
あいつのカタはわしがつけてやりたいのだ
来い!!
アウレリアス!!!
いくぞォ!!
ドゴン
ババババ


貴様……アウレリアス!!
借りを返しにきたぞ……
長年のな……
どけっ!!
アウレリアス!
決着はあとだっ!!
ふっ
貴様らには闘って守るものが残っているらしい
私にはもはや—
……復讐しか残っていない……


気を許すな!
今度とりつかれたら
最後だぞ!!
よし
そっちに
追いつめたぞ
殺せ!!
ズゴオオ…
ぎゃあああ
むっ!!


ギュオオオ…
本体だ
逃がすな!!
うっ


ギィィィ…
ジュウウウウ
障気（オーラ）が消えたっ!!
今だ!
!!
ギエエエエ…


……ライ
ライ……
どこ?
?
もはやアレスは
この世のどこにも
存在しないようだ
………
そしてライも──
!?
残るは王都の
魔物のみ!
よくやった　シオーン


ジュッ
ガアアア
うぐおおおおお
がく
どうしたんだ?
!!
ぐっ ぐうう

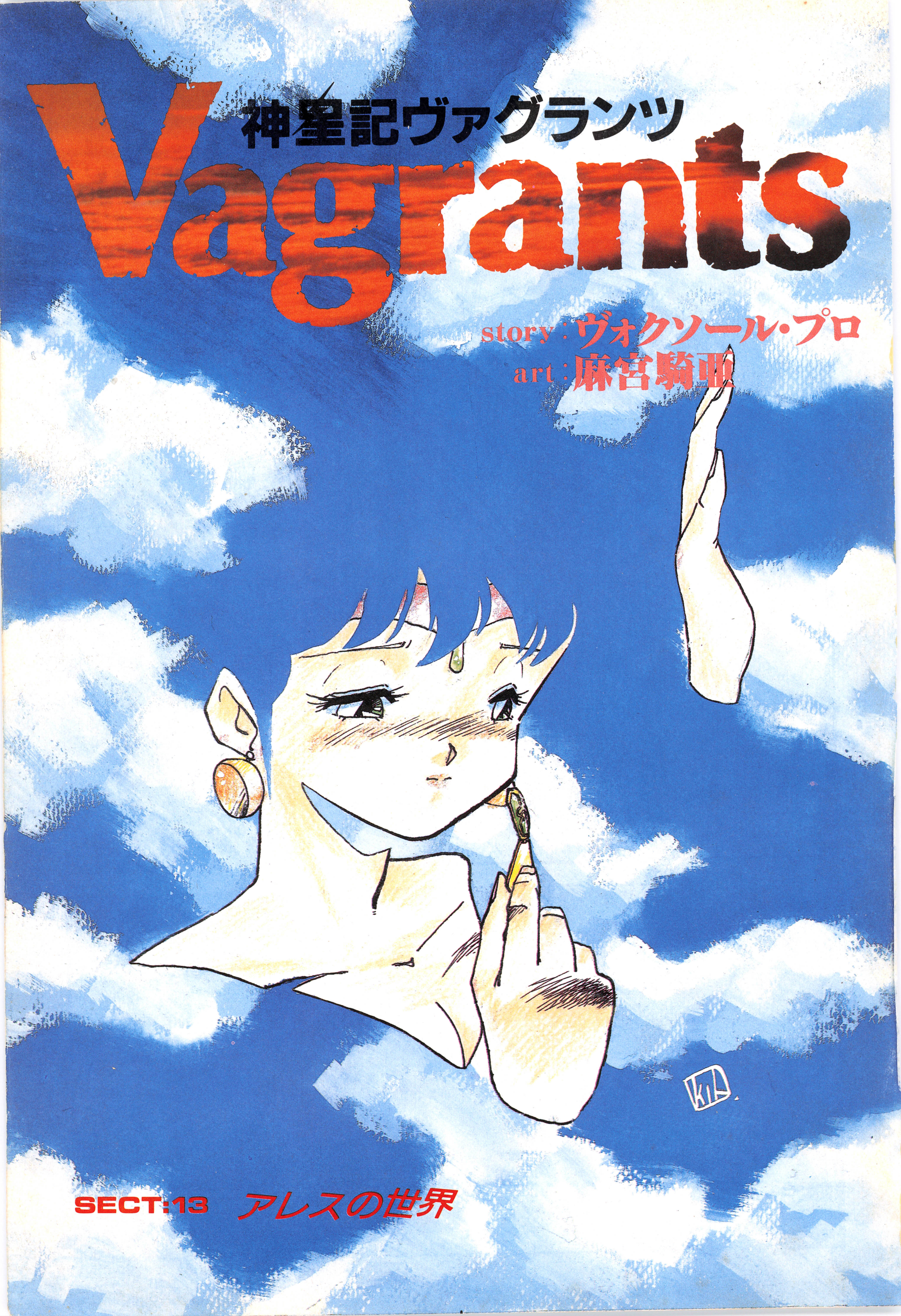

ウ……
風を渡る方法は？
ジジジ…
ウワ！
ヤ…ヤメロォ!!


いいのですか？
今さら 迷う ことはないさ…
………


ゴロゴロ…
ズド
!!
はやまるな!
障気が奴を守っているのだ
くっ……
障気さえなければ…


バキバキ
ヴエガガオォ


大いなる精霊の力を借りて魔物に挑む魔道士たち!!
天と地の狭間(はざま)…
狭間の裏に潜(ひそ)みし
力よ……
姿なき者らの王よ
風の王よ……
ゴオオオオオ
ズゴッ
ゴゴッ
ドドドド
つづけ!
はっ


神星記ヴァグランツ
Vagrants
story：ヴォクソール・プロ
art：麻宮騎亜
SECT:13　アレスの世界

The War Is In This Time.

すべては、映画（ムービー）から始まった。







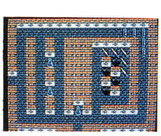
© 20th CENTURY-FOX　写真提供：20th CENTURY-FOX

このゲームはACTIVISION社の許諾を受けて開発したものです。

ALIENS
エイリアン2

SFX最高の映画「エイリアン2」をベースに、パソコンゲーム開発の最高のクリエーターが結集した、衝撃と驚異のSFXシューティングゲーム「エイリアン2」。主人公は、映画同様〝リプリー〟。舞台は、惑星に呼吸可能な空気を作る巨大な大気処理場。多数のエイリアンとの凄絶な戦闘が建物全体を揺るがす。ゲーム中、エイリアンは、フル・アニメーション。リプリーは、ハイテク兵器を駆使して、バイオメカニカルなエイリアンの築く格子壁を突き進むのだ。さあ、君も臨場感溢れる「エイリアン2」に挑戦！

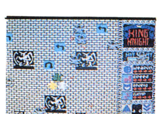
［適合機種］PC-8801mkII/SR/MR/FR/TR
XIシリーズ（5'2D、TAPE版）
MSX（1メガROM）



KING' KNIGHT SPECIAL
キングス・ナイト スペシャル

目の前にあらわれる4つのステージ。そして4勇士。戦闘をくりひろげるステージ1〜4に秘められた12の地下迷宮と12の伝説。広大な、そして至上のRPGキングス・ナイトスペシャルが出現する。

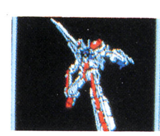
PC8801mkII/SR/MR/FR/TR・XIシリーズ（5"2D、TAPE版）
¥6,900（DISK版）



KING' KNIGHT
MSXキングス・ナイト

ファミコン版キングス・ナイトが、MSX版で好評発売中！なんと1メガROM。地上スクロールは4ドットのスムーズスクロール。フォーメーションRPGのスリルを感じよう。

ロムカートリッジ（RAM16K以上）
¥5,900
MSXマークは、アスキーの商標です。



BLASSTY
ブラスティー

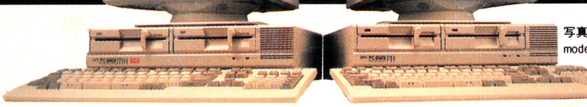
1秒間12コマ表示でTVアニメの動きを再現した、SFアニメーションRPG。日本サンライズのオリジナル制作による魅力的なキャラクターが画面せましと空を舞う。

PC-9801シリーズ・PC-8801シリーズ・XIシリーズ
¥5,900（ディスク版5inch 3.5inch）

ゲーム内容に関する御質問は、往復ハガキにてお問い合わせください
ユーザー・サポート　TEL.03-545-3519
（月〜金AM9:30〜12:00　PM1:00〜6:00）
※通信販売ご希望の方は、機械名、住所、氏名、電話番号を明記の上、現金書留でスクウェアまでお申し込み下さい
SST

SQUARE　株式会社スクウェア
〒104中央区銀座3-11-13 TEL.03-545-3519





写真は model 30です。

●65,536色を表示する際は、別売のビデオアートボード(PC-8801-17)とビデオアートボード対応ディスプレイ(PC-KD862等)が必要です。

新 発 売

最新鋭CPU搭載のハイスピード。
余裕ある大容量メモリが高機能の証明。

NECパーソナルコンピュータ
PC-8800シリーズ
PC-8801mH

1Mバイトタイプ5インチFDD2台内蔵
(320Kバイトタイプの読み取り/書き込みも可能)……本体標準価格 208,000円

最新鋭CPUとすぐれた日本語機能。
ニーズに対応した3タイプの精鋭。

NECパーソナルコンピュータ
PC-8800シリーズ
PC-8801FH

model 30 (320Kバイトタイプ5インチFDD 2台内蔵) 本体標準価格 168,000円
model 20 (320Kバイトタイプ5インチFDD 1台内蔵) 本体標準価格 138,000円
model 10 (FDD別売)…… 本体標準価格 99,800円

一線を超えた高性能に触れてください。
新しい88は君の至近距離。

クロック周波数 8MHz

処理スピードが、日本語処理機能が、そして注目の通信機能、AV機能が…。今、パソコンに求められるすべてを包みこみ一線を超えた。PC-8801MH、PC-8801FH待望の新登場。触れるだけで、使いこなす快感がつたわり、鋭い感性が磨かれる。君のなかに〝もっと、好奇心〟。●新CPU採用で、抜群の高速処理を実現。(クロック周波数を従来の4MHzから8MHzにアップ)●日本語対応キーボードで操作性が向上。●JIS第1・第2水準漢字ROMを標準実装。●ビデオアートボード(別売)で65,536色を表示可能。

C&C
コンピュータ アンド コミュニケーション

■お問い合わせは、最寄りのNECへ

北海道支社(札幌) 011(251)5531	東北支社(仙台) 022(261)5511	東京支社(東京) 03 (456)3111
中部支社(名古屋) 052(262)3611	北陸支社(金沢) 0762(23)1621	関西支社(大阪) 06 (231)3111
中国支社(広島) 082(247)4111	四国支社(高松) 0878(22)4141	九州支社(福岡) 092(713)5151

■技術的なご質問・ご相談に電話でお答えします。 NECパソコンインフォメーションセンター 東京 03(452)8000 大阪 06(211)9800
受付時間…9:00〜17:00 月曜日〜金曜日(祝日を除く) 電話番号は、よくお確かめのうえおかけください。

NECのパソコンファミリー 国内実績No.1
日本電気グループ

NEC冬のハロー C&Cまつり
斉藤由貴 東宝映画「恋する女たち」より

わくわくビッグチャンス!!
開催中 1月31日まで

買って当てよう!ライフアッププレゼント
キャンペーン対象商品お買い上げの方に4つのジャンルからステキな賞品が抽選で当たります。
※詳しくは参加店で

答えて当てよう!オーロラクイズ
アラスカオーロラ観測ツアーと最新のNEC商品が抽選で当たります。
※詳しくは新聞・ポスターで

 凸版印刷株式会社 Printed in Japan

雑誌13977—2

月刊
昭和61年7月3日第3種郵便物認可
東京都千代田区富士見2-13-3
☎03-238-8523(販売部)
発行所 角川書店